大众软件

Popsoft

1996

10

(总第15期)



INTERNET一族③

PC机上的模拟器(二)

抓图、看图工具补充

第十一小时

黑暗之虫II



开奖啦

↑二等奖的幸运者是……



↑最幸运的人产生了



↑与会的来宾正在抽奖

瞧，又抽出了一名幸运者→



最幸运的人



杜　淳



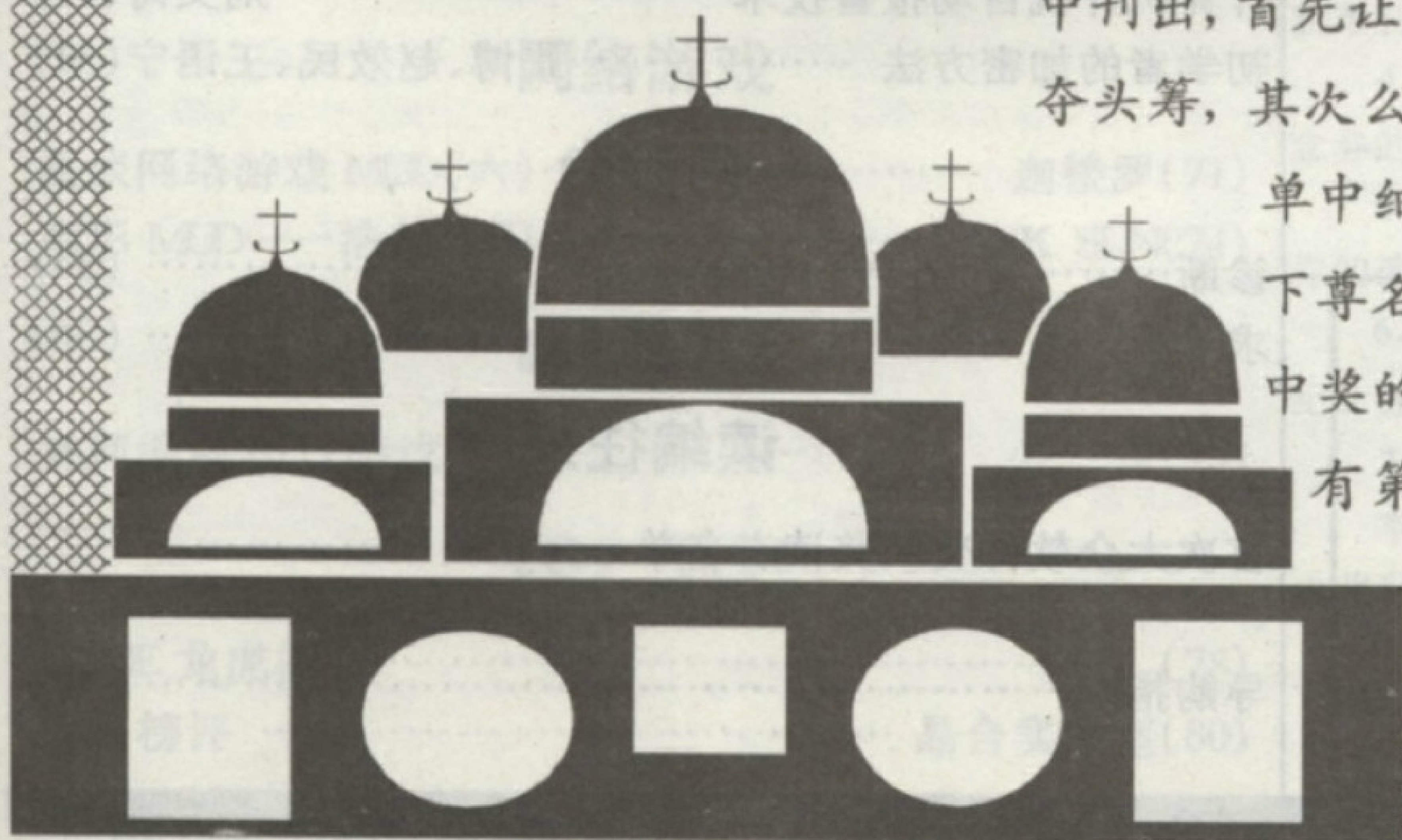
名单详见正文

编辑人语

在街上闲走，看到路口小摊上挂着《大众软件》，总是忍不住趋上前去，与摊主闲谈，顺手翻看一下杂志。作为编辑，我们的心愿只是希望能把杂志办好，能得到更多的读者喜爱，来阅读我们的杂志。出于这样的一种理念，我们在尽量压低印刷成本的前题下提高刊物质量，自今年第七期起，我们已增加了16页增页，本期杂志我们开始改用胶版纸，并改进了装订方法，采用胶订，让我们的杂志变得更为美观，在条件允许的情况下，我们还将不定期地增加彩页……有读者来信问，办刊的成本增加了，明年的刊物涨不涨价呢？我们的回答是：为了保护读者利益，不在迫不得以的情况下，我们决不涨价。1997年杂志的征订工作已经开始了，希望大家能到邮局或本刊读者服务部订阅。

上期杂志封二中的增刊想来大家都已看到了，很漂亮吧，其实……那并不是真的增刊，是咱们的美编用电脑制作的特效，至于真正的增刊，本月底您就能见着了，至于是好是坏，得由读者诸君来评说了。

首届大众软件奖可以说是好事多磨，获奖读者名单已在本期读编往来中刊出，首先让我们祝贺杜淳朋友勇夺头筹，其次么，就请各位去获奖名单中细细寻觅一番，看看阁下尊名是否也在其中，没有中奖的朋友也不要灰心，还有第二届大众软件奖等着您哪。



主管单位:中国科学技术协会
主办单位:中国科学技术情报学会
北京前导软件有限公司
编辑出版:《大众软件》杂志社
社　长:边晓春
副社长:高庆生　刘贫和(常务)
主　编:孙月湘　**副主编**:徐国成
编辑部主任:袁聿纲
封面制作:余海波
广告部:张友利(主任) 单传船 李诚 武凌
发行部:陈志刚
彩页制作:北京浩日德信息技术有限公司
印　刷:煤炭工业出版社印刷厂
刊　号:ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN
发　行:北京报刊发行局
订　阅:全国各地邮局
邮发代号:82-726
广告许可证:京崇工商广字第0036号
邮政编码:100051
通信地址:北京和平门邮局3056信箱
电　话:广告部、发行部、销售服务部
(010)65266244、65266329
杂志社、编辑部、邮购部
(010)67025781、67025782
传　真:(010)67025232
社　址:北京崇文门西大街4号楼8门
电子邮件地址:pop@iuol.cn.net
出版日期:1996年10月11日
零售价:人民币:6.00元
港　币:15.00元
美　元:5.95元

软盘目录

(总第15期)

- 部分抓图、看图工具
- PC模拟器:GB模拟器
- 部分DOS百宝箱工具

目 次

专题综述

实用知识

百花园

问诊台

读编往来

大众软件(Popsoft)月刊

1996 年 10 月(总第 15)期

攻略大全

攻关秘技

游戏博览

网络游戏

游戏剧场

TOP TEN

下 期 要 目

- OS 演义(二)
- 漫谈 BBS(四)
- PC 机上的模拟器(三)
- 陶林的秘道

上 期 要 目

- 漫谈 BBS(三)
- INTERNET 一族②
- 高速磁盘缓冲工具
- 辛巴达幻境奇航
- 异星搜奇

第二届大众软件奖参加办法

继首届大众软件奖圆满成功后，杂志社决定从 1996 年 9 月 1 日至 1997 年 6 月 30 日举办"第二届大众软件奖"活动，本次活动的参加范围为：

1. 积极投稿已获本刊纪念券的作者。
2. 对《大众软件》办刊有较好建议并获本刊纪念券的读者。
3. 积极参与杂志社举办的各种活动并获本刊纪念券的读者。
4. 积极参与"TOP TEN"评榜并获纪念券的读者。
5. 购买《大众软件》配套软件并获纪念券的读者。
6. 购买《大众软件》其软硬件产品并获纪念券的读者。
7. 订阅 1997 年杂志半年以上的读者。

本次活动预计发放纪念券 7 至 8 万张，由北京双语电子有限公司承印。

本刊如有印刷、装订错误，由煤炭工业出版社印刷厂负责调换。

正文用纸：辽宁省开原制浆造纸厂

信息与动态

●我国将对进口电脑及配件施行安全质量许可证制度　进口商品安全质量许可证制度是国际上广泛采用的保护消费者利益的做法，我国已于1989年对9类进口商品施行了这种制度。从今年10月1日起，国家商检局又将对20类进口商品施行安全质量许可证制度，其中包括电脑、显示器、电源开关、打印机等，以杜绝进口商品中潜在的质量问题和不安全因素。根据这项制度，今后进口电脑及配件必须获得国家商检局签发的进口商品质量许可证书，并加贴商检安全认证标志“CCIB”（中国商检），方准予进口。　柳鸽

●Maxtor公司在京宣布计划在大连建设硬盘生产厂　专门从事研究、开发、制造计算机硬盘的美国Maxtor公司，自1995年进入我国以来，十分重视在中国市场的发展，希望能占据中国四分之一的硬盘市场。因此该公司于今年6月在京宣布将在我国大连建设一家硬盘生产厂，该厂选址工作已经完成，预计将于1997年投产，初期每季生产硬盘10万只，计划到1998年每季产量增至100万只，2000年产量将达到每季400万只。　柳鸽

●北京电信开通国际综合业务数字网　北京电信首批开通的国际综合业务数字网，目前面向日本和美国，不仅可提供电话业务，而且可以提供传真、数据、可视图文、可视电话等多种非话业务，大大加强了信息传递速度和范围，为实现面对面的信息交流提供了现代化的通信手段。　柳鸽

●国联公司隆重推出万维网卡　国联在线网络有限公司于8月30日在昆仑饭店举行万维网卡（EasyCard）新闻发布会。万维网卡使Internet商品化、简易化、大众化，省去了以往加入Internet所必需的繁琐的开户手续和昂贵的开户费用。用户只需购买一张万维网卡，用MODEM拨通国联公司，即可迈入Internet的世界，享受WWW、FTP、GOPHER等信息服务。　张莉

●中央人民广播电台《电脑百花园》栏目开播　为了普及计算机知识，提高全民科技文化素质，充分发挥放手媒体的传播作用，中央人民广播电台第二套节目《生活导航》于9月份开辟了《电脑百花园》栏目。该栏目除传播计算机知识外，还将介绍当今许多优秀软、硬件产品，开设专家热线咨询、软件评选活动等，并设立“热心听众奖”，《大众软件》将提供部分奖品，以支持该栏目的开播。

《电脑百花园》播出时间：中央人民广播电台第二套节目每星期日：08:30—09:00。　柳鸽

●梦幻图书馆　旧金山近日开放了一座最具先进科技的图书馆，耗资将近三亿美元，它高达七层的建筑除了堆积100万本书及5万份政府文件之外，还提供具备Internet上线、图书馆线上查询以及光碟参考书等功能的三百部电脑终端机。此外，图书馆中还有一个儿童中心、依年龄区分的阅览室以及一个多媒体影视会议中心。对于残疾人士，图书馆各个角落都有讯息可以引导盲人在建筑物中找寻资料。这个由政府出资建立的图书馆受到相当大的关注，目前为止，已经有上千人来过这座图书馆了，而图书馆借书卡的申请也已经破了纪录。图书馆发言人莎皮洛说：“这是一座为二十一世纪所建立的图书馆，我们希望能够为旧金山创造最伟大的信息革命。”　柳鸽

●新加坡推行“人人都上网”计划　这项名为“人人都上网”的计划将耗资数十亿新加坡元，是该国“21世纪信息岛”计划中的一部分。新加坡政府希望通过这项计划，将国内所有住宅、商店、学校等联接起来，彻底改变市民的生活方式。预计到本世纪末，市民可通过有声视像和数据网络，借助个人电脑使用各种交互式服务。届时居民只要在家中使用电脑，即可和公务员交谈、缴纳费用、处理商务、购物或浏览电子图书馆。　柳鸽

NETVRV 96 为您在INTERNE上筑起一道病毒隔离墙。
北京信源自动化技术公司
电话：(010)62565550-502
(010)62622195

做朋友助手，促普及提高

首届大众软件奖抽奖仪式
暨《大众软件》创刊一周年庆祝活动

北京　迦陵频加、飓风、辉

1996年的8月22日，也许是个平常的日子，但对于支持和关心我们的国内广大电脑爱好者来说却是一个共同的节日，因为首届大众软件奖的抽奖仪式暨《大众软件》创刊一周年的庆祝活动在中国科技信息研究所国际会议室隆重召开。



▲迎接来宾

国家科委科技信息司司长、中国科技情报学会常务副理事长、中国科技信息研究所所长刘昭东，国家科委科技信息司副司长陈松生、中国科协宣传部部长柴淑敏、北京市科委主任邹祖晔等领导同志出席了大会；赞助这次活动的公司以及兄弟媒体，如双语教育电子有限公司、电子艺界有限公司北京代表处、第三波文化事业股份有限公司、光谱博硕（北京）有限公司、国联在线网络有限公司、香港振星科技有限公司、皇统光碟科技股份有限公司、软件世界杂志社、微电脑世界、中国计算机报、中国计算机用户、中国电脑教育报、国际电子报、中央人民广播电台经济部等单位也参加了此次盛会；我们还邀请了本刊读者唐磊、陈健、岳淼及本刊作者一兵、陆强、吴晓军作为代表，参加本次活动。

大会由杂志社常务副社长刘贫和主持，中国科学技术情报学会秘书长——杂志社社委会主任高庆生首先致辞，高主任谈到《大众软件》自创刊以来，为了搞好各栏目，根据广大读者的意愿办好刊物，已经举办了许多活动，例如“读者调查表”、“软件调查表”等，在活动中我们结识了很多新朋友，积累了一些经验，不但促进了杂志的发展，也为广大读者提供了宝贵的精神食粮。为了使《大众软件》健康成长，使其真正成为大众自己的杂志，真正成为电脑爱好者们的朋友和助手，开展了“首次大众软件奖”活动，以此来回报大家对《大众软件》的厚爱。通过举办本次活动，我们除向广大读者致以谢意之外，还希望能进一步促进杂志的发展。高主任还对杂志社一年的工作作了总结，对全体员工一年来作出的成绩表示肯定，希望大家不要满足，再创新业贯。有关领导机构表示将继续支持《大众软件》，使它稳步发展。

在一片热烈、愉快的气氛中抽奖程序有条不紊地进行，与会来宾们参加了抽奖，各奖项的获奖者顺利产生。当刘社长宣布特等奖的获得者是贵州省的杜淳同志时，全场响起一片掌声，对边远地区的朋友获得这一奖项表示热烈祝贺。

抽奖仪式结束后，国家科委科技信息司司长刘昭东说，《大众软件》创刊一年来从无到有，进步是快的，发展是好的，普及了大众的电脑知识，对于95计划的重点领域——信息产业和技术的发展起了良好的作用。希望《大众软件》以此为楔机，继续努力下去。随着国内计算机技术的广泛用与普及，个人电脑正以极强的渗透力进入千家万户，一个前景广阔、潜力巨大的家用电脑市场已初步形成，《大众软件》作为国内发行量较大、而且是唯一的既面向应用又面向娱乐的纯计算机刊物，应当对此加以引导，使广大的电脑爱好者既能学到电脑知识又能娱乐休闲，对于国内的软件厂商应给予大力支持，使他们的产品能尽快走向市场，推动我国计算机产业的发展。中国科协宣传部部长柴淑敏女士表示，《大众软件》作为中国科协的一个下属刊物，办刊方针明确，社会反响好，科协宣传部门将给予大力支持，把它推荐给社会



▲国家科委科技信息司司长刘昭东(前排中)

教育软件何去何从

中小学教育软件系列谈(1)

——来自国家教委的信息

北京　张莉

面对目前我国软件市场上众多的"符合国家教委制定的教学大纲要求"的教育软件，广大学生读者及家长们如何从中选择较为实用的优秀的软件，成为大众当今所关心的问题。为此我们走访了国家教委全国中小学计算机教育研究中心(以下简称中心)办公室陈美玲主任。从中我们了解到国家教委对中小学教育软件的研制开发很重视，并再一次谈到了《规化》的实施情况和目前如何评测及向社会推荐优秀教育软件问题。

为了使计算机在中小学教育上发挥其作用，国家教委基础教育司于1996年制定了"1996—2000年中小学计算机教育软件规划"（简称《规划》），该《规划》指出了"计算机教育软件研制、开发的目的和意义"；制定了"教育软件研制开发的目标"；明确了"教育软件研制、开发的任务"；提出了"规化的实施措施"和"实施步骤"。

中小学教育软件大致可分为二类。一类是面向中小学各学科的辅助教学软件，该类软件应分阶段分步骤，结合中小学所有必修课和部分选修课，成系列的课堂教学软件及适用于练习、复习用各学科系列教学软件；另一类则为配合学校教学而开发的复习、练习及提高型家庭教育软件。随着多媒体技术的飞速发展，教育软件应合理运用该技术，达到更好的教学目的。

根据《规划》精神，"中心"正在组织教育系统的专家们对市场上的教育软件进行评审，结果将于10月向社会公布。

为了配合《规划》的实施，使我国的课堂教学软件、家庭教学辅助软件、其它教育类软件能早日走向成熟，为了能协助读者朋友们购买到适合于自已的教育软件，自本月起我们将与"中心"配合报道国家教委方面有关教育软件的最新信息，介绍部分优秀的教育软件，开展读者调查等活动，争取使优秀的教育软件脱颖而出，进一步促进中小学计算机教育向深层次健康发展，迈上新台阶。

最后，"中心"陈主任一再强调：教育软件是计算机功能能否在教育中发挥作用的关键，国家教委方面将从政策、制度、技术、经费等方面为中小学计算机的发展提供重要保证。也希望关心计算机教育的有关企事业单位或个人根据《规划》精神积极参与教育软件的开发与研制。

按：因本期篇幅有限，有关《规划》的摘录刊登在10月将要出版的《1996年大众软件增刊》上，欢迎读者参阅。

各界。到场的其它领导也相继发言，大家一致认为《大众软件》社会效益明显，中国计算机业的普及发展需要这样的刊物。

北京大部分的软件厂商（尤其是家用软件厂商）和计算机界的媒体都参加了活动，大家济济一堂，畅所欲言。到会的兄弟单位，如《中国电脑教育报》、《软件世界》等，对杂志社取得的成绩表示了钦佩，并对杂志今后的发展提出了许多中肯的建议，还诚恳地指出了杂志的一些缺点和不足，对此杂志社同仁，尤其是编辑们都表示感谢。各软件厂商对《大众软件》的发展也表示关心和支持，并提出了许多合作意向，希望杂志多介绍他们的产品，使好的软件能通过《大众软件》这一媒介尽快和广大电脑爱好者见面。刘司长由于有外事活动，不得不提前退场，临走前亲切接见编辑部全体人员，当看到编辑们都是不足30岁的年轻人时，感到很惊讶。他对大家的辛苦工作表示感谢，并对杂志今后的发展提出了自己的设想，他认为《大众软件》应当成为一家国内外有影响的刊物，发行量不要满足于目前的十几万，而是要向几十万、上百万发展，以后在办刊工作中，要进一步改进刊物的质量，增强文章知识性和趣味性，成为电脑爱好者们的朋友和助手，为国内普及电脑知识贡献一份力量，并要加强国际交流，促进中国软件业的发展……编辑们大受鼓舞，纷纷表示要出精品，给读者更多更好的文章，以报答读者朋友对我们的厚爱。

北京前导软件公司向每位与会来宾赠送了三国游戏《官渡》一套，北京国联在线网络公司则向来宾们赠送了万维卡银卡，并祝各位顺利踏入信息高速公路。本次抽奖活动在轻松而热烈的气氛中拉下了帏幕，明年我们将举办第二届大众软件奖抽奖。

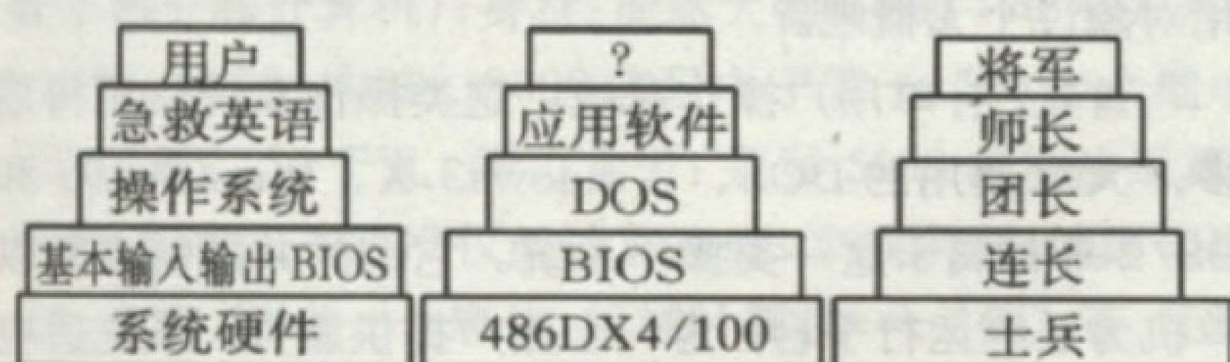


▲来宾参加抽奖

本文的主人公是一种“为了合理方便地利用计算机系统而对其资源进行管理的软件”(摘自《中国大百科全书》电子学与计算机卷),本文所记载的内容,是一段历史课本所不收录的历史,是什么?请看——

OS演义(一)

北京　庞大



OS?对OS,Operating System,就是我们总挂在口头上的“操作系统”,就是那个你玩电脑离不开的操作系统……反正你已经知道它是谁了。可是,它究竟做什么呢?

操作系统做什么?

你也许会奇怪,为什么二话不说,先摆上这样三个金字塔示意图,其实看了这三个示意图,你也就明白操作系统的重要地位了——按照应用软件的要求指挥硬件,扮演一个“团长”的角色:

在使用计算机时,用户运行应用软件,让应用软件做一些事情,应用软件把这些要求转给操作系统,操作系统把任务交给硬件的最上一层——BIOS,BIOS再去告诉CPU该计算什么数据,告诉显示器在哪一个点该显示什么样的颜色,告诉硬盘……命令越往下传,分得越细、也越多,直到最后以二进制的方式被硬件执行。这有点象军队的指挥方式:将军只管制定作战方案,告诉师长每个师的任务;师长的工作是布置每个团的任务;团长需要确定让哪个连去抢占哪个桥头堡;连长则要分配每个班、每个士兵的具体任务;每个士兵只需要按照接到的“二进制指令”完成任务就可以了。与最左边的那个金字塔相比,你会发现最上面的将军不是别人,正是你自己——你站在将军的位置上指挥这支二进制军队——你在使用计算机。当然,这支“二进制军队”有个特点——不能越级指挥,这个“团长”是必不可少的!需要说明的是,上面讲的只是一般情况,随着软件技术的不断发展,出现了一些新技术,它们可以绕过金字塔中的某一层,比如前两年才出现的直接写屏技术,可以绕过显示BIOS,直接把信号发往显示卡,但这样的技术只有少数几种,其目的都是为了大幅度提高软件性能(如果调用显示BIOS来显示汉字,速度是难以容忍的),且以绕过BIOS居多,至于我们的“团长”嘛,绕是绕不过去的。

好了,有关“金字塔”,就先说到这儿吧,相信你已经可以自己分析那个在486上学“急救英语”的那个金字塔了(你用它学英语吗?),下面来看看我们的“团长”都管些什么部队。

总的来说,操作系统管理的对象是计算机的各种软硬件资源,包括CPU、内存、外存储器、系统程序和数据文件等。操作系统对它们进行合理的管理,使它们能充分地发挥作用,为用户提供一个方便、有效、安全、可靠的使用环境。要做到这些,“团长”必须管理五支部队,操作系统必须具有以下五种管理功能:

1.CPU的管理功能。CPU是计算机最重要的资源,对CPU管理的主要内容是充分利用其工作时间,避免不必要的CPU等待时间。其实,这一功能在早期的单一任务操作系统中并不明显,而在多任务,尤其是多用户操作系统中,就显得尤为重要,因为它使得CPU可以同时为几个任务提供计算,显著地提高了CPU的利用率和操作系统用户的工作效率。CPU的分时利用一般采用时间片法来实现,这样可以使多任务或多用户更好地共享CPU资源。如果把任务合理地搭配,还可以保证CPU和外部设备并行地工作,并把这些资源合理地分配给各个任务,使多个任务能够有条不紊地运行。现在流行的一些多任务、多用户操作系统,如Windows系列、OS/2、UNIX系统,都比较好地实现了CPU的管理功能。

2.存储器管理功能。说到这个功能,你一定不会感到陌生——不管是玩游戏还是上Windows,时不时总

要遇上个"内存不够"，这就是操作系统的存储器管理功能大显身手的时候了。它的主要功能就是合理地分配多个程序共用内存，使它们在自己的存储区域内互不干扰地进行工作，在必要时候，还要使用一些高级的内存管理方式，如扩充内存管理、自动覆盖和虚拟内存等技术，为用户提供更大的可用内存。举个例子说吧，Windows中的"虚拟内存"就是实现存储器管理功能的一种方式，它靠一个动态交换文件使用户能够享用比实际内存更大的空间，从而有利于多个任务之间的调配。另外，大家熟悉的游戏"福尔摩斯探案"中也使用了虚拟内存技术。

3．文件系统(信息)管理功能。不管是你写的文章，还是一些软件在使用过程中产生的临时文件，都得以文件的形式存储在硬盘或者软盘上，文件系统(信息)管理功能提供的正是这种对文件的存取服务。你可以直接使用系统的命令来完成对文件的存取（比如用DOS的COPY CON命令写一个批处理文件)，但更多的是通过应用软件来完成（所有的文本编辑软件都提供存盘功能)，可应用软件又是怎样把你的文件写入硬盘的呢？它还是靠调用系统来完成的——不管是应用软件还是你自己，只需发布一道命令"存储文件"，操作系统就会指挥它手下的二进制军队去完成了。另外，操作系统还提供对文件属性和使用权限的设置功能。

4．外部设备的管理功能。说外部设备最形象的例子恐怕就是打印机了，操作系统怎样管理它呢？举例说吧，当你在应用软件中做"打印"操作时，这个应用软件便会告诉系统，说它需要接通打印机，这时系统启动外部设备的管理功能，接通打印机，把要打印的信息输送过去。当然，操作系统的外部设备的管理功能更重要的功能是按照一定策略（通过通道、缓冲和中断技术），充分发挥CPU和外部设备之间的并行操作能力，提高系统效率。

5．作业(任务)进程的控制功能。其实这一功能与CPU管理功能差不多，只是这里不仅仅是管理CPU，而是硬盘、打印机……什么都管，目的嘛，就是让多个任务更好地协调工作，让多个用户更好地分享宝贵的计算机资源。

有关这五支部队，就先说这么多吧，这些基本知识对于爱好者来说，有个大概的了解也就可以了，何况天天与之打交道，悟也悟出来了，说到"悟"字，倒是有点经验值得谈谈（如果你已经是个高手，赶紧把这一段跳过去)：总有人问我，学电脑到底是先玩后学，还是先学后玩？我觉得，还是先玩一玩的好，当然，这里的玩不是指单纯的玩游戏，而是说要大胆的尝试，勇于实践。理由很简单，"玩"机器的人，都是先摸键盘后看书，也就是从感性认识到理性认识，符合认识规律嘛。比如学用Windows，先进去看看，用鼠标点点，马上就能对窗口、程序组、程序项有个非常形象的感性认识（虽然这时候可能还不知道"程序组"这个说法)，然后再看看书，Oh，原来这个叫"程序组"——理性认识也有了，操作也学会了，怎么样，符合认识规律吧。这两句题外话只是经验之谈，相信各位爱好者都有适合自己的人门之道，好，咱们书归正传，接着说这操作系统，操作系统有哪些呢？

操作系统有哪些

操作系统的分类方法很多，这里只按操作系统的使用对象说个大概吧。

首先，有单用户操作系统。这类操作系统使用得最多，大家使用的DOS、Windows3.X、Windows95和OS/2等都属于这一类操作系统。它们的共同特点是以单机为系统运行平台，为一个用户提供服务，系统适应性很强。由于这一类操作系统用户最多(常常在几百万至几千万)，加上个人电脑发展很快，用户不断地对操作系统提出新的、更高的要求，所以这一类操作系统的发展也是几类操作系统中最快的。

与单用户操作系统相对应，另一类操作系统叫多用户操作系统。它的特点在于其开放性，往往系统安装在一台主机上，管理主机的各种资源，同时它可以接受数十个终端用户的访问，使得这些终端用户可以共享主机资源。这一类操作系统一般比单用户操作系统要庞大，对主机的硬件配置也有较高的要求，最常见的有UNIX、XENIX、MP/M等，其中使用最广的是UNIX系统(其开放性在Internet上得到了充分的体现)。

还有一类操作系统，叫网络操作系统。网络操作系统与多用户操作系统最大的不同，在于它是安装在网络上，即在服务器和工作站上各有一部分程序，两部分程序一起工作，才能完成在网络上的各种操作，而不象多用户操作系统，只是安装在一台主机上，由终端用户通过它来使用主机。随着网络的发展，网络操作系统也在不断发展，现在常用的网络操作系统有3COM、LAN Manager、NetWare和WindowsNT等。

哇，原来操作系统有这么多呢！它们的历史有多长呢？它们是从来就有的吗？

操作系统是从来就有的吗？

人世间有这样一条千古不变的法则：需求推动发展。这简简单单的六个字，从上古时代便开始生效：人类渴望光明，这种渴望促使人类掌握了火，从而开创了这

个星球的文明；人类为了狩猎充饥而发明了弓箭，为了缝衣遮体而发明了骨针，为了辨别方向而发明了司南……每一个新生事物的背后，都有一种巨大的"为了"推动着，文明发展到计算机时代，这条法则依然有效——人们对操作系统的需求推动了操作系统的发展。

这么说，最初的计算机是没有操作系统的？是的，没有。可是……那该怎么操作呀？操作嘛，是很麻烦的，你去看看就知道了。

1946年2月，在美国宾夕法尼亚大学的一间大屋子里，世界上第一台数字式电子计算机正式交付使用，看看它的出生证，上面这样写着：姓名：ENIAC (Electronic Numerical Integrator and Calculator，电子数字积分和计算机)；身材：庞然大物(占地170平方米)；体重：30吨；内脏：18000多只电子管+1500多个继电器；饭量：150千瓦；智力水平：每秒5000次加法运算；使命：加快火炮瞄准仪的计算速度；家族宗室：结绳记事——上古、算盘——唐代、机械计算机——1642年、计算尺——1654年、手摇计算机——1887年。

哇，这么大的家伙！我可以去试试吗？恐怕不行，倒不是说不让你试(反正这是一次假象的旅行)，实在是你玩不转这个大家伙，还是先看看那些秃顶的工程师们怎么让它工作吧。

他们手里没有键盘，没有鼠标，只有带导线的插头，他们把这些插头插进计算好的插口，1、2、3……哇，有6000多根！而且，当改换任务时，还得再插一遍！你知道为什么说你玩不转了吧，我可只会用Alt+Tab。怎么？怎么停了？马上有人关掉ENIAC，去检查那些烫手的电子管，那18000多只电子管！不一会儿，"元凶"找到了——原来，蛾子们"向着阳光走"，于是有了这"飞蛾扑火"的一幕，不过这次扑的是那些发光的电子管，扑上哪有不短路的道理？当然，这飞蛾扑火的故事，只是一种说法，也许它是真的，也许这是BUG最初的由来吧，总之，你已经领略到了操作ENIAC的艰辛。

与艰辛相伴的，是难耐的枯燥。今天，我们只要用可爱的鼠标点点那美观大方的图标，就能完成我们的工作，即便是在DOS环境，象COPY、DELTREE这样的命令也都是非常近似自然语言的（相信你英语还可以吧)，而在ENIAC的年代，不但没有图标、没有图形界面，甚至没有键盘和显示器，那些工程师们与ENIAC唯一的交流方式就是通过拔插那6000多个插头（比如插上代表1，断开代表0)，来以二进制方式直接指挥这支二进制军队，他们扮演了从将军到传令兵的各个角色。也许你想知道这种交流究竟枯燥到什么程度，可以想象一下，如果要告诉ENIAC"POPSOFT"，需要怎样对这支二进制军队说呢？你得把POPSOFT变成1010000 1001111 1010000 1010011 1001111 1000110 1010100，它才能明白你的意思，怎么样，够枯燥了吧？好在有上面的那一条千古不变的法则，人们对改进操作方式的迫切需要，推动了操作系统的产生与发展。

从冯·诺依曼结构到操作系统形成

对约翰·冯·诺依曼这个名字，大家一定不会感到陌生，在任何一本计算机的入门教材上都会有他那著名的"冯·诺依曼"式计算机简图：输入设备、输出设备、运算器、存储器和控制器。按照他的理论，计算机可以在内存中存储指令，通过这些指令来完成各种操作，而不用每一个操作都要人工地以二进制方式输入，这样一来，人们便可以从二进制的指挥方式中解脱出来，而那些在一开机就加载到内存的指令正是操作系统的一部分，从这个意义上说，是冯·诺依曼为操作系统的产生在原理上奠定了基础。然而，从冯·诺依曼结构的建立（他于1945年公布了他的原理）到真正的操作系统的产生，还有相当漫长的路程。

对操作系统的产生在原理上奠定了基础的，不仅有冯·诺依曼，还有大家所熟悉的汇编语言。为什么这么说呢？因为冯·诺依曼结构中的指令以什么样的形式出现，是个关键问题，一方面，它们要能以二进制的方式指挥硬件，另一方面，它们要以一种人们比较容易接受的方式呈现在人们的面前——它们要具有翻译的能力，把人们的语言（在汇编语言中还只是助记符而已）翻译成为硬件能够理解的二进制的形式。而汇编语言是第一个实现这种翻译功能的语言，正是它的这种翻译能力，为操作系统的产生在原理上奠定了基础。

说起汇编语言，其实它也是"需求的产物"——最初的程序员只能用0和1来进行程序的设计工作，这种方法的枯燥是你已经领教过的，但枯燥还是次要的，关键是可读性极差、出错率太高，后来，程序员在解放自己的过程中，创造了"汇编语言"这个能够将符号指令（助记符）翻译成机器码的翻译工具，从而使操作系统的产生成为可能。

很快，就出现了操作系统的一个雏形——一种叫做"监控程序"的汇编程序，它已经能够对计算机进行初级的系统管理和控制，虽然它无法与今天的操作系统相比，但与直接用0和1操作计算机的时代相比，已经是一个巨大的飞跃了。

随着计算机硬件和编程语言的发展，到60年代，出现了能够对计算机的资源进行全面管理的操作系统。此时的操作系统已经象模象样了——输入输出设备、内

存、中断、CPU……通通听从它的号令，但由于那时的计算机还都是“庞然大物”，每台计算机都有自己的操作系统，通用性很差，制约了软件和操作系统的发展——毕竟，这还只是操作系统发展的起步阶段。真正的“繁荣期”，是在70年代，随着微处理器的发展，计算机从“贵族”走向“平民”之后的事情了。在这之前，有位巨人在操作系统上摔了一大跤。

那是操作系统发展早期的一个教训。时光回到1963年，蓝色巨人IBM(之所以得到这样一个雅号，是因为IBM的雇员都按照公司的规矩，穿浅蓝色衬衣和深蓝色西装）开始了它的360大型机计划。IBM360是个划时代的产品，因为当时各个公司的产品还都是第二代计算机(晶体管计算机)，而IBM360则是第一种第三代计算机，与早期产品相比，IBM360由于采用集成电路而使其体积大大减小，而同时速度却大大加快——它将在一夜之间淘汰所有的第二代计算机。为此，IBM投资50亿美元(1963年的50亿美元!)——这个项目只能成功，不能失败。可是在当时，并没有编写这样的大型操作系统的经验，再加上缺乏规划，没有使用标准化接口，使得360的操作系统开发工作深陷泥潭，浪费了5000人年的劳动力，最后不得不从头做起。在这以后，人们开始重视软件的可行性分析、资源分配、软件规划与维护等一系列关系到软件开发能否顺利进行的问题——教训虽然惨痛，但毕竟总结出了不少经验，使以后的操作系统开发能按照标准化的方式进行，为以后软件和操作系统的顺利发展创造了条件。不过你也不用替IBM担心，虽然操作系统的开发工作耽误了不少时间，但这并没有影响360系列的成功。事实上，IBM的360战役是大获全胜的，它淘汰了第二代计算机，也淘汰了很多技术跟不上的公司，就连通用电气公司、美国广播公司这样的大公司都因竞争失利而不得不将其计算机分部卖掉。在360战役之后，IBM在世界范围内树立了“IBM标准”，巩固了它在大型机市场“老大”的地位，并且一直在做它的大型机，下一次惊人壮举是1981年底推出开创个人电脑新时代的IBM PC，而在这之前，计算机已经在一群年轻人的努力下，走出了神圣的机房，从“贵族”走向“平民”了。

进入个人电脑的时代

每当一个新领域出现的时候，都会有一两家公司走在时代的前头，走在技术的前头，推动新兴行业的发展。当个人电脑萌芽的时候，这个角色落到了英特尔的头上。现在的电脑爱好者，恐怕没有人不知道英特尔的大名了，可在70年代，它还是一家名不见经传的小公司——1968年，仙童(Fairchild)公司的三位灵魂人物诺宜斯、摩尔(记得摩尔定律吧？）和葛洛夫(现英特尔总裁)离开仙童，自立门户。仙童公司原本由工业家费尔柴尔德投资创办并以他的名字命名，总部位于纽约，有很多分公司，分别经营不同的业务（轻武器分公司曾参与M－16计划，飞机分公司的产品包括著名的“坦克杀手”——A10)，半导体分公司曾经在很长一段时间内是行业的“老大”，但由于内部管理不善，人才流失严重，这不，又有三位精英跳槽了。这三人取了“集成电子”的字头(Integrated Electronics)，拼出了“英特尔”(Intel)，到它推出第一颗微处理器时，不过才成立3年。

时间走到了1971年，这对于英特尔公司，对于个人电脑行业来说，都是个“创世纪”的年份。在这一年，英特尔推出了全球第一颗微处理器——4004，这虽然还是一颗“中看不中用”的芯片，但正是它，开创了个人电脑的时代——它是Pentium、Pentium Pro所有这些芯片的开山鼻祖。其实英特尔开发微处理器也是出于偶然，1969年英特尔公司受一家名为Busicom的日本公司委托，设计生产几颗特制的计算机的芯片，负责这个项目设计工作的“微处理器之父”马西里安·霍夫(Marcian Hoff)一次突发灵感——为什么不把所有的功能集中在一块集成电路上呢？多好的设想！可惜那家日本公司却并没有意识到这个设想的伟大意义，从而失去了一次拥有先进技术的机会，而在英特尔内部，霍夫的头头摩尔给了霍夫很大的支持，这样，在霍夫及其同事费根的努力下，到1971年，4004诞生了。有人说霍夫就象那个古老故事中的渔夫，捞到了一个千年古瓶，这瓶中魔鬼注定要开创一个新的行业。4004的家族继续发展，后来有了8008，到1974年，有了8080，此时的微处理器已经“中用”多了，开始被人们用作个人电脑的CPU了(在英特尔研制出微处理器后的很长一段时间内，它都不是主要被用作CPU，随着微处理器和个人电脑的发展，CPU在英特尔的业务中的比重越来越大)。

与英特尔同一年成立的，有一家MITS公司(微型仪器遥测系统公司)，它的创始人埃德·罗伯茨是个300磅重的电子迷（有人开玩笑说“他的求知欲就象他的食欲一样，从没有满足过”)，从空军退役后，他创办了以生产电子计算器为主的MITS公司。后来，由于财大气粗的德州仪器参与竞争，他在计算器市场败下阵来，为了挽救公司，他在英特尔推出了8080微处理器之后，瞄准了一个全新的领域——个人电脑。1974年，罗伯茨采用英特尔的8080微处理器制成了他的第一台个人电脑，在他正为宣传而发愁时，同样为缺少头条新闻而发愁的《大众电子学》编辑所罗门自己找上门来，两人一拍

即合，但还有一个问题让两人头疼——为了标志个人电脑新时代的到来，得给这台样机起个新颖的名字（在此以前的计算机，都用编号的方式来命名，就象前面提到的 IBM360），可起什么好呢？最后，还是所罗门的科幻迷女儿给出了一个好名字 Altair（即 StarTrek 中"企业"号要去的那个地方，也就是我国民间传说中的牛郎星）。按照两人的约定，所罗门负责撰写于《大众电子学》1975 年元月号上发表的介绍文章，罗伯茨则要在圣诞节之前把他那唯一的一台 Altair 样机寄到纽约《大众电子学》的总部。但意外也就在圣诞节的邮包中发生了，不知怎的，也许是圣诞节前邮包太多了吧，也许它真的飞往牛郎星了，反正所罗门并没有收到那个肩负着历史使命的邮包。可是，再做一台样机是来不及了，最后，罗伯茨不得不"欺骗"一下《大众电子学》的 100 万读者了——他又做了个 Altair 的外壳寄了过去，就这样，这个外壳招来了两位操作系统的开拓者。

今天，这两位开拓者都已成为世界级的富翁，但在当年，他们不过是两个初出茅庐的大学生，对了，就是他们——比尔·盖茨和保罗·艾伦。1974 年 12 月底的一个早晨，保罗·艾伦和比尔·盖茨在哈佛广场上闲逛，碰巧在报摊前看到了提前出版的《大众电子学》1975 年元月号（封面上印的正是罗伯茨后来寄去的那个外壳），从那时起，这两位在操作系统发展历史上做出重要贡献的年轻人便抓住了个人电脑革命的脉搏，并在这次革命中扮演了重要的角色。他们在《大众电子学》的封面上看到了 Altair 的全部：没有键盘，没有显示器，面板上有 16 个开关可以用来对这个小小的二进制军队发布指令——和它的老祖宗一样，还得用二进制！这不行，因为不可能指望爱好者们用二进制去编写程序，如果不能给他们提供 BASIC 语言，Altair 在他们的手里将毫无用处。对，BASIC，这正是比尔·盖茨和保罗·艾伦的拿手好戏，他们坚信，以他们的 BASIC，加上 Altair 创纪录的价格——397 美元（当时的庞然大物们动不动就要上万美元！），是可以创造奇迹的。比尔·盖茨马上拨通了罗伯茨的电话，说他手上已经有可以在 Altair 上运行的 BASIC，对方的回答倒是很干脆："我已经接到了 50 多个这样的电话，我的回答都是一样的：谁能第一个让他的 BASIC 在我的 Altair 上工作，谁就取得了与我做生意的权力。"其实，比尔·盖茨和保罗·艾伦将要给 Altair 编写的已经不仅仅是一套 BASIC 语言了，因为那时的 Altair 还没有操作系统，所以他们的 BASIC 必须能够直接驱动 Altair 的硬件（按照本文前面的金字塔，高级语言是建立在操作系统之上的，也算是一种应用软件），也就是说，他们的 BASIC 要包含操作系统的内容，看起来就象是一种"二合一"产品，就叫它"二合一"操作系统吧。这两位年轻人是决定大干一场了，可是他们手上连一台真正的 Altair 都没有，而电话里提到的那个 BASIC 更还是座空中楼阁，这个玩笑是不是开得太大了一点？他们能成功吗？

（待续）

（上接 19 页）

1.NEW 开始新的游戏，不是选择新的游戏，GB 模拟器一开始会让你选择一个游戏，选好之后是无法改变的，只有再次启动才可以。很象 GB 的换卡动作。

2.SETUP GB 模拟器的各种设置，它们是：

①四种灰度的选择，还可以用模拟器提供的 R、G、B 调节钮自己调。

②数据的更新周期。

③执行周期。

④中断延迟（这是一个单选项）。

3.QUIT 退出。

Size 窗口尺寸菜单

有四种选择：1:1、2:1、3:1、4:1，1:1 是最真实的，4:1 吗，就看你的 CPU 快不快了。

Help 帮助菜单

在这里可以看到模拟器的制作者和版本号等信息。

WINDOWS 版的按键如下：

Esc 退出

Enter 开始

Space Bar GB 的 A 键

Ctrl GB 的 B 键

光标键 4 个方向

DOS 版的按键变动不大：

Esc 退出

Enter 开始

Tab 选择

Alt GB 的 A 键

Ctrl GB 的 B 键

光标键 4 个方向

DOS 版的使用也很简单，只要按照如下格式启动即可：

VGB2 [-s] [filename.gb]

-s 的参数就是打开声音，但目前只支持 Sound Blaster。

模拟器启动后，屏幕边缘是白框，背景是蓝色的，中央是游戏窗口（不是 1:1 的），其它的功能一概全无，这也是 DOS 版的一个"特点"吧。

GB 模拟器介绍完了，这次可是真的要结束了，下次会介绍模拟比较接近现在的机种的模拟器，它会是什么呢？猜一猜或是干脆等到下一期。

漫谈（三）BBS

北京
River Pan

第三章　如何上站使用 BBS

一、怎样登录 BBS

连接 BBS 系统其实非常简单，只要您用终端仿真通讯软件(如我在上期给大家介绍的 TELIX)拨通站台的电话就可以了。如果您想上站后看到彩色图形，请把终端仿真的类型设为 ANSI 或 ANSI-BBS。

把 BBS 站台的电话号码输入通讯软件的电话号码本，并对站台拨号。如果您还不会按号码本方式拨号，您可以用终端方式拨。您的电话是音频的，那么您就在终端上输入“ATDTXXXXXXXX”；如果您的电话是脉冲的，那么您就在终端上输入“ATDPXXXXXXXX”。XXXXXXXX 所代表的是您要拨的电话号码，如天堂站就是 68185231 或 68188622。如果您是北京地区以外的用户，不要忘了在上述电话号码前加上区号 010。

输入完这些，按回车后，您就会听到 MODEM 的拨号声音，这和我们平时使用电话拨号的声音是一样的。当电话连通后，您会听到“哔——”的声音，这是两台 MODEM 在进行连接，当这个声音结束后，您会听到您的计算机响起一阵音乐，接着屏幕上会出现类似“CONNECT 14400/ARQ/V32/V42BIS”的字样，这表示您现在与天堂资讯站的联机速率是 14400BPS，并且已经打开了硬件纠错(请参考上期文章)。您与天堂站联机的最高速率，取决于联机双方 MODEM 中速率比较低的一台的最高速率。目前，天堂资讯站的第二线刚刚开通，两条线路使用的 MODEM 的最高速率都是 33600BPS。另外，电话线路质量的好坏，与通讯速率也有很大的关系。由于大部分业余 BBS 站都比较繁忙，很有可能出现忙音，那是别人正在占用线路，这就需要您耐心等待，继续拨打才能拨通。如果您是外地用户，为了节约您的电话费用，请在晚上 9:00 以后拨叫。在 Connect 后，紧接着会显示当前系统使用的前导程序的名称和版本号，并会提示用户键入两次 ESC 键。当您键入两次 ESC 键后，会显示“天堂资讯站 is being loaded”，这时前导系统正在调用 BBS 主系统。

稍过一会儿，就会出现一个画面，向您介绍天堂站双线的电话号码，按一下回车，就来到了天堂资讯站的大门。这时，系统会要求您输入 ID(姓名)和密码。如果您是第一次访问 BBS，那么对您来说第一件重要的事就是选取一个合适的 ID。BBS 里最重要的就是 ID，它就是个人识别的代号，也是第一印象的判断依据，而且一旦选定了就最好别更改，所以选择适当的 ID 是不容忽视的。对于 ID 的一般原则是包含两个 WORD，即需有名和姓，且必须为字母或中文名汉语拼音，不可用数字或其它特殊字母。每个 WORD 至少要包含三个以上的字母，且姓氏部分原则上应用您真实的姓，名字部分不可为连续的字母或不当的字眼，公认的标志、已注册的商标、法人机构、有特定意义之缩写等都不可使用。如果您第一次上站系统就问您密码，说明您的这个 ID 已经有人在用了，那您只好断线再来了，而且要再给自己找一个 ID。如果您的 ID 和别人的没有重复，系统就会提

示您是一个新用户并且要问您输入的姓名是否正确，这时按“Y”就可以继续了。

下面系统会询问一些您个人的信息，要求您按真实情况填写，您不必担心，天堂资讯站是不会把这些信息透露给任何无关的人的。

1. 系统会问您的屏幕有多少行，直接按回车缺省为24行，一般我们的系统都是24行，除非您的系统非常特别。

2. 系统要询问您的地址和中文名，这时要求您用中文填写，如“北京/海淀－张军”。

3. 系统会请您用中文输入您的详细通讯地址，这与您在本站的等级有关，此栏一共可以书写三行。您可以将您的通讯地址、邮政编码、BP机号等相关信息填入此栏。

4. 系统会问与您联系的电话号码，这一般是您家里的或单位的电话号码，主要是方便与您联系，这里包括您用来通话的电话和您联接MODEM的电话，输入完每个电话号码打回车后，都需要您确认，只需打“Y”或直接回车就可以了。如果电话号码输入错误，可以按“N”重新输入。

5. 系统可以让您指定一个快速登录用的代号，可以用您的ID的首字母缩写，也可以直接按回车不要这个代号。

6. 请注意现在系统要询问您的生日，这是一个很重要的数据，千万不要胡乱输入，一定要记住您现在输入的这个生日，因为您每上站十次，系统为了安全性的需要，会询问您一次生日，如果您答错了，就会被拒绝上站。生日的填写格式是“YY－MM－DD”，即“年－月－日”，如果您是1966年3月23日出生的，在此填入66－03－23即可。

7. 系统要您输入一个四字节以上的密码，这个密码也是千万不能忘记的，而且最好不要用生日来作为密码。密码一共要输入两次以便确认。

8. 系统会问您上面所输入的数据是否都正确，输入“Y”吧！

9. 系统扫描用户数据库，分析您刚才输入的信息，以便确认您刚才输入的信息没有与其他人重复。

输入完以上这些东西后，您就可以进入天堂站的主系统了。

首先您会看到今明两天过生日的站友的ID，只要您的生日输入的是您的真实的生日，那么在那天您上站的时候就会收到站台给您的生日祝贺。看完这些后请按回车。

然后将看到近期的节假日列表，有感兴趣的节日可别忘了庆祝一下，看完后请再按回车。（每个画面看完后都需要按回车，有些还要按两下，以便让系统知道您已经看完了。）

接着会出现一个指示文件，告诉您进站后如何注册以及如何申请升级，按回车后，站台会问您要不要检查

TEL：86－10－6818－8622　天堂资讯　Paradise BBS 6:650/24@Fidonel

Your Sysop：River Pan＝＝＝＝＝＝Co－Sysop：Steve Lee

(M)essage	信　件	(U)sers	用户信息
(F)iles	文　件	(P)age	呼叫站长
(I)nfo	系统信息	(N)ewuser	新兵训练
(B)inewave	蓝波快信	(C)hange	改变设置
(G)ames	线上游戏	(T)op *	排 行 榜
(H)istory	站务公告	(Q)uit	退出系统

剩余时间：XX分　XX秒　实际联机速率：XX BPS　NODE：第XX线

[S] 请求升级　[!] 建站支持　[3] 多线功能　[A] 新用户注册

您的信件和新进的文件，第一次上站一般不会有您的信的，不过以后可以在每次上站的时候看看，以免漏掉个人信件。检查新进的文件可以让您知道站台上有没有新进的文件可供下载，这可是很有用的。再下就是站务新闻，可以让您知道站台近期的活动和新闻。

费尽周折，终于进入了BBS站台的主画面，天堂站的主画面如图所示：

第一次上站，由于您是一个新用户，我们建议您首先选择“A”，进入在线注册系统，请填入您的一些详细的个人资料，这个系统能够为您自动升一级，当然您要正确地填写才可以。

这个注册系统的菜单是交互式的，按回车可以进入下一个栏目进行填写，当光标到达最后一个项目的时候，会返回第一个项目。按ESC可以存盘退出，如果您填的资料真实，您会发现您的级别已经升了一级了。

然后，在主菜单上按S，给负责管理用户级别的副站长Steve Lee写一封信，请他为您升级。当Steve Lee接到您的信后，会很快调整您的等级，您就可以成为天堂资讯站的正式用户了。

现在，您已经是天堂站的正式用户了，不过离一个受欢迎的好 USER 还有一些距离，如果您刚刚接触 BBS，想对 BBS 有更多的了解，请在主菜单里选"N"，进入本站专为新手设立的"新兵训练"，这是一个全面介绍 BBS 的菜单，这里面有各种各样的介绍，而且可以下载后离线阅读，并且站长也推荐您这样做，因为这样可以减少系统占用时间，方便其他的用户使用这个系统。

相信您掌握了这些 BBS 上的基本礼节和技术后，就可以方便地与其他用户进行交流了，您将会发现一个您从未想到的神奇世界!

二、如何使用 BBS

新用户上站之后看着满屏幕的菜单，往往都不知道做什么好，仔细看屏幕上的说明，按菜单提示的热键就可以了。

1.(M)essage

信件功能，这是 BBS 站台的基本功能，按 M 可以进各个信区，读信、写信均可。但是由于线上写信较浪费时间，天堂站是不主张用户这样做的。所以对于级别低的用户和线路繁忙的时候这项功能被关闭，以便于更多的人能够访问站台。

2.(F)iles

文件功能，用户按 F 进入文件区，可以下传或上传文件。由于线路较为繁忙，天堂站只是在 0:00－12:00 期间允许下传文件。新用户刚登录是不具有下传权限的。值得注意的是 BBS 站台上严禁陈列商业软件，用户上传此类软件，一经发现要进行严肃处理，站台鼓励上传自由软件、共享软件、公益软件。

如果您想下载天堂站陈列的文件，请在每日 00:01－12:00 拨叫本站，按 F 键进入文件区菜单，然后按 A，选择您感兴趣的文件区，再按 F 键，浏览刚才您选取的文件区中的软件目录。看到合意的文件，您可以按 T 键，然后输入欲下载文件前的数字，回到文件区菜单，按 D 即可下载。如果您访问的文件区中所列目录前没有标数字，说明您在此区不具有下载权限。

如果您是第一次使用下载功能，系统会请您选择一个传输协议。本站建议您按 Z 键，选择 ZMODEM(请参考上期文章)，然后按 Enter 键即可。

3.(I)nfo

系统信息，包含系统的一些公用信息。其中一项可以测试线路和 Modem 的传输性能。

4.(U)sers

用户信息，包含所有用户的部分信息。你可以看看您的好朋友是不是也已经上站了。

5.(P)ages

呼叫站长，当您有困难解决不了或有事找站长的时候可以按 P，如果此时站长恰好在机器旁就可以和您通话。站长事儿很多，没有很重要的事不要随意呼叫站长，有问题可以用信件的方式探讨。一个用户一天之内只有两次呼叫站长的机会。

6.(N)ewuser

新兵训练，每个新手上站必看。除非您有辅导老师手把手地教你，否则必须要认真读懂。如果线上时间不足，可以下传回去，在家慢慢看。

7.(C)hange

改变设置，如果您想改变哪项设置可以来这里看看。密码、出生日期等都可以修改。如果您要是想改 ID 的话只能给站长写信了，让站长给您改，普通用户是不能随便更改 ID 的。

8.(T)op *

排行榜，包括上站次数、写信次数、上传次数、下传次数等。天堂站鼓励大家多写信，多参与交流，如果您只在下传榜上有名，那我看老兄就悬了。

9.(G)ames

几个线上游戏，包括时间银行、俄罗斯方块、留言板等等。这个区由于需要花费比较多的在线时间，有几项功能只对高级用户开放。

10.(H)istory

站务公告，关于站台的一些信息。

11.[S]请求升级

给站长发一封请求升级的信。一般新用户的使用时间为 20 分钟。如果您发现您已经有 20 分钟的使用时间，而又没有特殊需要的情况下请不要向站长发升级信了。本站的升级原则是只要多参与站台的讨论，多与大家交流就可以升级。

12.[!]建站支持

如果您在使用 BBS 的过程中，对 BBS 产生了极大的兴趣，也想要建一个象天堂站一样的站台，就可以进入这一选项，向 River Pan 站长询问一下如何建站。

13.[3]多线功能

天堂站目前是双线运行，进入这一选项可以和另一条线上的用户在线交流。不过由于系统资源紧张，进入此项功能后要双倍计时。

14.[A]新用户注册

每个第一次上线的用户都要首先注册，填写登记表。只有注册过的用户才能升级。此表格中有一项是身份证号码，记不住的朋友最好把它拿来放在身边，免的到时再找。

15.(Q)uit

退出系统，这就不用多说了。当您进行完上站的所有操作之后您就要选这项了。用户一定要正常退出，非正常退出会影响到其他用户的使用。

16.(B)luewave

蓝波快信，一种电子信件系统。BBS 的重要功能之一就是信件交流。通过电话线传递信息，每个用户都可以利用电子邮件的方式参与讨论，学习知识(哇! 这多新潮)。要想掌握好这个功能，成为一个网络中的老手就必须学会使用蓝波快信(Bluewave)。

重要更正：上期刊出的天堂站号码有误，应为 68188622。

INTERNET 一族 3

北京 李朋鸟

三、电子邮件

这一章开始讲讲 INTERNET 上可以使用的各项功能。这些功能是由服务器上运行的各种程序提供，有些任何人都可以使用，有些只有某些得到授权的人才能使用。ISP 一般都为自己的客户提供基本的 INTERNET 服务，例如 EMAIL、TELNET、NEWS，这些服务正是用户使用 INTERNET 的目的。其中的 EMAIL 是 INTERNET 最早的功能之一，也是现在被使用得最多的服务。EMAIL 是 ELECTRONIC MAIL 的缩写，也可缩写为 E MAIL、E-mail 或 email，翻译过来就是电子邮件。我们日常使用的信件是通过邮局投递的，速度慢不说，可能还会遗失。而 EMAIL 以文件的形式通过 INTERNET 来发送，除了不能寄包裹外，好处大大超过传统邮件系统。例如您急着把一张彩色图片送给一家国外公司，您如何做呢？用航空邮件要花一星期，用传真会严重失真而且跨国通信费用昂贵，但用 EMAIL 则只要短短几分钟即可完成。它的优点大致如下：

1. 通邮地域广。有 INTERNET 的地方都可以使用 EMAIL，用户可以和全世界沟通。

2. 速度快。通常一封电子邮件从中国发到美国只需几秒钟。

3. 费用低。如果不在线写信而是先做好文件，一次发送只占用几秒钟的时间，也就是说只用几分钱。

4. 故障率低。由于全用电脑进行处理，基本不会出现错投、乱投，更不会遗失信件。

5. 使用范围广。EMAIL 不仅可以传送文字，也可以传送声音、图像、程序，可用于各个领域。

6. 可以进行一对多的通讯，使用灵活。

你对普通邮政信箱的概念和作用一定很清楚，电子邮件的性质与作用和它很相似，也是用于通信和信息交流的。虽然 EMAIL 不能完全取代普通邮件（至少不能寄包裹），但用于传递文字、声音、图像信息这些方面，它还是有许多优点的。在美国等科技发达的国家，各大院校、研究单位、政府机构以及商业公司都已联人 INTERNET。有些公司已经发展到完全使用 INTERNET 来处理业务的地步，各类信息都通过 EMAIL 来交换。

（一）在终端仿真方式下使用电子邮件

电子邮件与传统信件最大的区别是没有纸张和邮差。发送电子信件也必须事先知道收信人地址。邮件发出去后，只要这个收信人及系统确实存在，这封信就立刻被送到对方系统主机上储存起来，对方上机便可读信。

当您办理完人网手续后，ISP 就会在它的服务器上为你开一个帐号。您的帐号名称加上“@”和主机的域名地址就是您的电子邮件地址。例如《大众软件》的帐号是 pop，所在服务器为 iuol.cn.net，电子邮件地址即为 pop@iuol.cn.net。好了，如今你有了一个独一无二的电子邮件地址，就象你有独一无二的电话号码一样。不过你的电话号码只在一个地区是唯一的，而你的电子邮件地址则是全球范围内别无分号。你可以把它印到你的名片上，告诉你的亲朋好友。从此，在网上的全世界人民都可以通过 INTERNET 迅速与你联系了。

ISP 给您的帐号不仅是登录到 ISP 服务器时使用

的 ID，也是你在 ISP 服务器硬盘上的子目录名。如果您的 ISP 允许您使用 TERMINAL 登录（进入后即使用服务器提供的 UNIX 方式小部分主机使用 VMS 等系统，这里不另行说明），您会发现每次联接完成时都会在一个与您用户名同名的子目录下。这个目录就是分配给您使用的目录，目录下的文件可以任意增删。在 UNIX 下的子目录结构一般如下：

```
根目录——bin    系统文件目录，普通用户无法访问。
        pub    公用文件目录，任何人都能读取。
        temp   临时文件目录，系统使用。
        home——pop   用户文件目录，只能在自己的
                     目录下进行操作。
              lip   ┐
              susu  ┤
              abcd  ┼— 其它用户的子目录
              ……    ┘
```

所有发给您的信件就存放在这个目录下。由于 ISP 只给您一定的空间，所以不能无限制地增加文件。如果空间使用完了，您就无法再接受新的信件，所以不要给别人发送太大的信件。在自己的子目录下键入 ls 会显示：

mail：未处理的信件（子目录）

mbox：已处理的信件（文件）

每当有新信，用户登录后系统会立刻提示：

You have a new mail.

这时信件放在 mail 中，可以使用服务器上提供的工具进行操作。键入 mail，会进入 mail 的提示符&下，电脑会显示所有在 mail 中的信件信息摘要，例如：

```
>  u  1  lip@hns.cjfh.ac.cn   Mon Dec 12 1:00  25/859  "test1"
   n  2  imcpaa@bta1.net.cn  Mon Dec 12 2:30  25/859  "test2"
①  ②  ③        ④                    ⑤            ⑥        ⑦
```

①>是系统的指向符号，指向当前被操作的邮件。

②u 表示是旧信，n 表示是新信。

③1、2 等数字是信件编号。

④lip@hns.cjfh.ac.cn 是发信人的电子邮件地址。

⑤Mon Dec 12 1:00 是收到信件的时间。

⑥25/859 是系统管理用的编号。

⑦test1 是电子邮件的标题。

键入信件的编号即可开启相应的信件。例如键入 1 回车，即显示第一封信的内容。其它还有一些常用命令：

next ?：从第? 封起，将信件内容依次显示出来。

top ?：显示第? 封的前 5 行。

h：列出所有信件标题。

f ?：列出第? 封信的标题。

s ? 文件名：把第? 封信存成指定文件。

q：退出后所有已阅信件会从 mail 中移到 mbox 中。

x：保持原状退出。

d ?：删除第? 封信件。还可以用 d X－Y 的格式来删除第 X 到第 Y 封信。这种删除要在按 q 后才真正执行。

u ?：恢复第? 封信。前提是未用 q 退出。还可以用 u X－Y 的格式来恢复第 X 到第 Y 封信。

r ?：给第?封信发回信，回邮地址会自动填写，来信的发信人和所有收信人都会收到。用 R 回信只有发信人会收到。

m 标题地址：直接发信。

list：列出所有命令。

help：列出所有命令及其注解。

在 UNIX 环境下直接键入 "mail 收件人电子邮件地址"，可以给指定的地址发信。如果是给使用同一服务器的人发信，只要输入用户名即可，给其它地址发信要输全地址。如果要同时给一个以上的人发信，可以输入多个地址，中间以","隔开。进入发信系统后系统会提示"Subject:"，输入信件标题。接着会进入文本输入界面，想中断输入按 CTRL＋Z，输好信的内容后在第一列按"."回车或 CTRL＋D，表示信件输入结束。这时系统提示"Cc:"，如果您还想向另一个人发送此信，可以在此输入他的地址，否则回车即可，信件即会发送，系统返回 UNIX 状态下。如果一切正常系统会显示 EOT，如果提示"User unknown : No such file or directory"等错误，表示地址有错误，可以进 mail，系统会显示被退回的信件（Returned mail）和原因。查清错误后再重新发送。键入"mail －s "标题" 收件人电子邮件地址"可以" "中的标题直接开始发信。

在 UNIX 下键入 mailq 可以显示信件的情况。如果线路畅通，信件可以立即发出，系统显示"mail queue is empty"表示缓冲器已清空，信件送出，否则显示信件在等待中的信息。

由于多数 UNIX 下的编辑方式无法使用→、←、↑、↓修改，使用起来很不方便。可以先用自己常用的编辑器编好文章（使用纯文本方式），再联入 INTERNET，将信件上传（rz 文件名）到服务器上，再直接发送已有文件。发送已有文件的命令格式为"mail 收件人电子邮件地址 <文件名"。也可以使用 UNIX 提供的

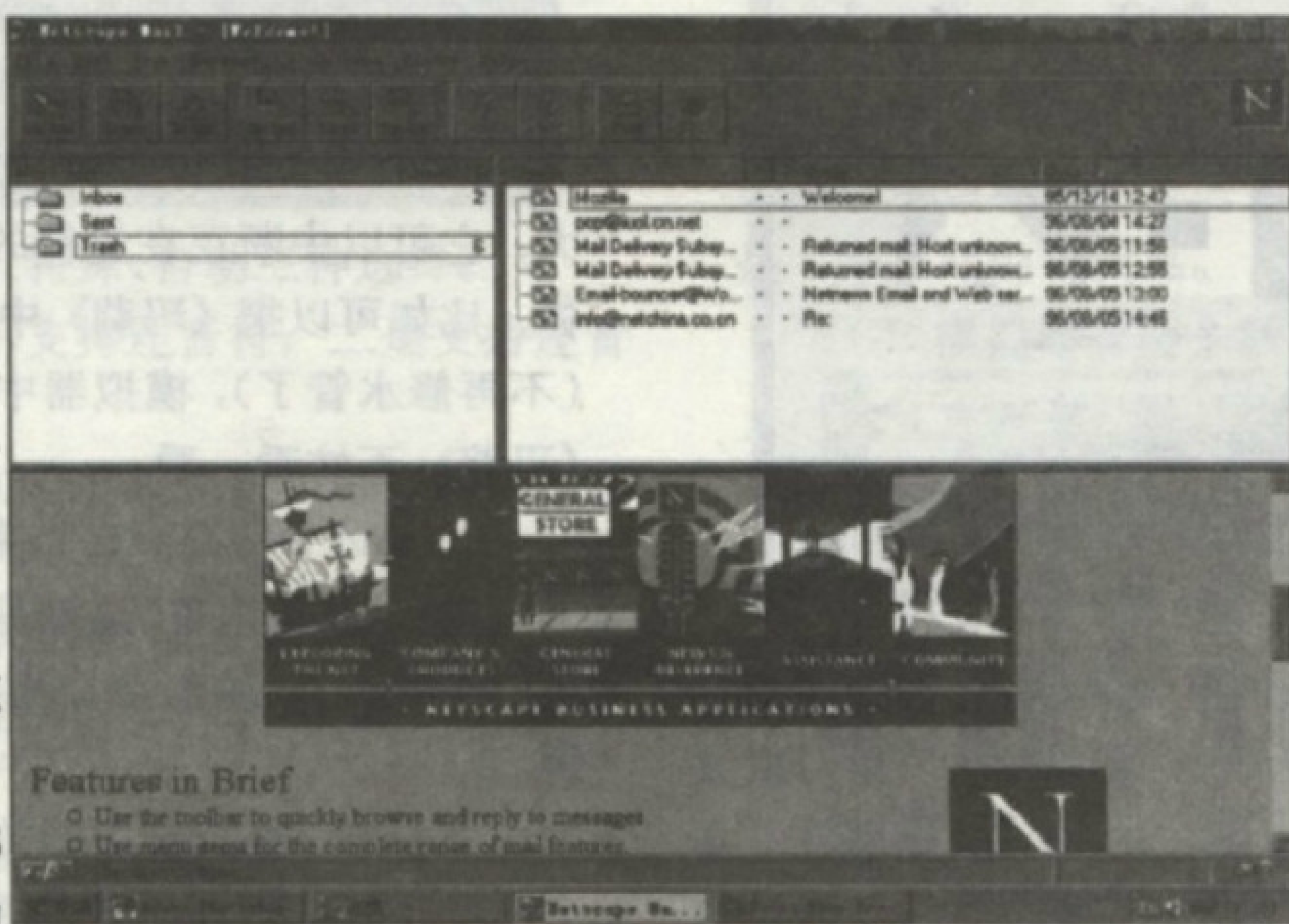
pine(PROGRAM FOR INTERNET NEWS AND E - mail)。pine 可以从 ftp://ftp.cac.washington.edu/ pine 或 http://www.cac.washington.edu/pine 取得。

信件被存到 mbox 中可以用"mail -f mbox"(-f 参数用来从文件中读取信件,不仅是 mbox,也可以是其它文件名,例如 mail -f readmail)来处理,也可以用其它的工具(例如 more 或 vi)显示或编辑,或下载(sz mbox)回自己的电脑处理。注意不要使 mbox 过大,可以用 rm mbox 删除 mbox。

同样型号的机器,甚至是安装了相同版本的操作系统,其程序与操作方法并非完全一样。例如有些使用新版 DEC UNIX 的服务器,接收 MAIL 用的就是 MAILX 而不是 MAIL。这就象在 DOS 下,大家可以使用各种具有同一功能的不同软件一样,所以这里介绍的内容不见得百分之百地和您遇到的一样。若您有困难的话,可以向您的 ISP 寻求帮助。

(二)在 PPP 方式下使用电子邮件

在 PPP 方式下接收信件,需要使用支持 PPP 联接的软件,也就是说要在自己的电脑上安装支持 PPP 方式的电子邮件软件。这类软件由于是运行在自己的电脑系统上,所以只要符合自己电脑的操作系统即可。而要想使用 INTERNET 其它服务,仅有 PPP 拨号软件是不够的,必须有相应的软件。



用 PPP 联接 INTERNET,操作更为方便,现在大多数用户用的是 WINDOWS,基于 WINDOWS 的 EMAIL 软件和其它的 WINDOWS 软件没有什么不同的,只要按使用其它 WINDOWS 应用软件的习惯去做就行了。

在 PPP 方式下启动 EMAIL 程序后,程序会自动将用户写的信送到服务器中发出,并从服务器上收取信件。在服务器上的信件可以选择保留或删除。信取回后会保存在自己电脑的信包中,用户可以任意编辑、删除,和一般的编辑软件没什么两样。这样做有一个好处:用户可以取回信后就断线,然后再慢慢阅读、回信,无需占用宝贵的(也是昂贵的)上线时间。

(三)其它

在中国,EMAIL 用户最关心的是中文 EMAIL 的问题。UNIX 本身并非为中文单独设计,所以对中文的支持也欠佳。首先,您所接入的 ISP 主机的系统必须支持中文方式。其次,由于各个站点使用的系统不同,一封中文 EMAIL 所经过的线路也必须支持中文方式,所以您可能收到过正常的中文 EMAIL,也收到过乱码。因此最好不要直接发送中文 EMAIL,先将文件进行 UU 编码后再发送。

EMAIL 不光可以传送文本文件,也可以传送游戏、图形、动画文件。不过这些文件是以二进制方式(BINARY)存放的,要先变成文本文件的 ASCII 方式才行。UNIX 提供了一组编码/解码工具,使用格式如下:

uuencode 文件名:将文件编码为 .uue 的文本文件。

uudecode 文件名:将 .uue 的文件还原为原文件,名称和后缀会自动还原。

将后缀为 uue 的文件用 EMAIL 发出,对方接到再还原即可。也可以用"uuencode 文件名 文件名 | mail 电子邮件地址"直接将文件编码送出。例如要传送一个叫 star.arj 的文件给 pop@iuol.cn.net,即键入"uuencode star.arj star.arj | mail pop@iuol.cn.net"。对方收到后将此文件改名为 stat.uue(也可以是其它名字),再用"uudecode stat.uue"即可将其还原为 star.arj。不过注意不要寄送太大的文件,这样会造成网络瘫痪,也可能"炸"掉对方的信箱。中文信件经过编码后再发送即可在任意系统下使用,不会出现乱码。

在 PPP 方式下,许多的 EMAIL 程序已经内置了 UU 编码/解码工具,可以直接解码,无需附加工具。如果 EMAIL 的工具里没有,也可以使用一些供个人用户使用的小工具。本期配套软盘中提供了一个叫 UU 的小程序,可以在 DOS 下直接解码信包。

EMAIL 不仅用来通信,也可以用来获取资料,也就是说用特定的格式向指定地址发一封信,对方即会按要求服务。例如向 FTP、WWW 和 GOPHER 索取资料或查询资料,订阅网上期刊,接收 USENET 新闻。由于是系统自动操作,所以不必担心得不到服务。其中涉及到许多专用命令,将在以后的相应章节再行介绍。

PC机上的模拟器(I)

九个太阳

任天堂模拟器

还记得上次的苹果Ⅱ之旅么,什么! 太久远了,没兴趣。哎呀呀,孔子可曾说过:"温故而知新",对于新的事物可不要被它牵着鼻子走, 有时候怀怀旧还是蛮不错的。所以今次的旅行还是时光倒流,去体验一下任天堂的时代。

关于任天堂笔者不想再说什么,它的诞生,它的成长,以及它的衰败都已被人"炒"了很多回了,不过这也



从另一个侧面说明了任天堂的巨大影响力。当年笔者在玩中华学习机时就曾想过为什么不能用中华学习机去模拟任天堂呢,毕竟两者都是8位的。后来,笔者在一本资料上看到有一家香港公司做出了硬件的任天堂模拟器,插在PC机上就可以玩任天堂的游戏,那时的PC机还是"贵族", 可望而不可及, 所以当时也只是联想联想。时至今日,笔者又看到了任天堂模拟器,这回可是实实在在的, 这个运行于 WINDOWS 3.1(最好是日文WINDOWS)的任天堂模拟软件再次把笔者带回到那遥远的过去, 顺便说一下, 笔者最终还是买了一台任天堂。

在顺利安装之后, 模拟器会在WINDOWS里建立一个程序组,而程序组的名字居然叫作超级任天堂模拟器, 这个谜只有看到模拟器里的帮助后才会解开, 那么就按照顺序先从第一个菜单说起。

File 文件菜单(热键是F)

1.Open Game(.PRM) to Play (O): 此项是打开被转换成PC文件格式的任天堂游戏, 选择好后, 游戏会自动运行。

2.Save Game(.SV1) (S): 即时存储游戏进度,以前玩不过去的任天堂游戏现在可好办了。

3.Save 256c Bitmap (D): 即时存储游戏的画面,是以256色的BMP格式存储。

4.Save Midi(*.MID) (M): 即时存储游戏的音乐,是以Midi格式存储。

5.Save Config (T):把设置好的选项保存起来。

9.Exit (X):退出,咦! 6到8跑哪儿去了?

Edit 编辑菜单(热键是E)

1.Start Debugger: 启动跟踪模式, 此功能极其强大, 它可以中断正在进行的游戏, 然后修改游戏中的图像, 比如可以把《玛莉》中的MARIO变成一个普通人(不再修水管了),模拟器中有一个演示文件就是改好的《玛莉》,不妨看一看。

2.End Debugger:结束跟踪,继续游戏。

Run 运行菜单(热键是R)

1.Start: 重新启动游戏, 它就象任天堂上的复位键。

2.Cont:继续被中断的游戏。

3.Load SV1:取出进度1。

4.Load SV2:取出进度2。

Config 配置菜单(热键是C)

1.REGISTERATION:注册。

2.PC Type: 机种选择, 有以下几种:Standard(就是PC机)、PC98、FM-TOWNS、EPSON-98, 其它机种。

3.Key Cnfg: 控制选择, 有以下几种: 4键游戏杆、键盘、2键游戏杆、4键游戏杆+键盘。

4.Video Mode: 显示模式选择, 有以下几种: 256×240、512×480、786×480、Custom Res 自动选择。

5. Tweak Speed：速度选择，从 Slowest 至 Fastest。

6. Speed：时钟速度选择，最高可达 20 倍于任天堂的主频。

7. Frame Rate：每桢的间隔时间，3ms～25ms。

8. Refresh Rate：刷新速度，3ms～25ms。

9. Snd Card：声卡的使用开关，可选无效、有效和自动。

A. Capture Midi：截取迷笛功能的开关。

B.～G. 是 Unknown 没有名称的，那笔者只好自己起名字了。

B. 状态音的开关。

C. Midi 选择，可以选择内置 Midi 与外置 Midi。

D. 音效开关。与任天堂的音效一模一样。

E. 音乐选择，有标准、特殊、自动三种选择。

F. 两种选择，一是不支持连音符；二是支持连音符。

G. 音色的选择，模拟器会提供数十种音色以供选择。

H. Config Keys：选择按键，缺省键为 R 开始、S 选择、空格与回车对应任天堂手柄上的 A、B 钮。

I. 位置的选择。

Expert 高级应用菜单（热键是 X）

顾名思义，这是给自认为高手的人设计的，笔者满怀自信地进去一看，天啊！全是日文，笔者仔细仔细地看，才看出个大概。

1～5 的选项是关于模拟器和正在运行的游戏的信息。

5（不要误会，菜单里就是两个 5）～8 的选项是关于模拟器的各种设置。

9～I 的选项是保存各种状态，象 VRAM 的保存等。

Help 帮助菜单

刚才所说的谜题将在这里被解开，帮助菜单里提到了本模拟器的制作者：安藤信明，超级任天堂模拟器的制作者，原来如此。从超级任天堂模拟器到任天堂模拟器，安藤信明为 PC 机提供了使用其它机种软件的途径，也许有一天还会出现 U64 的模拟器，哈哈，现在也只是幻想而已。

任天堂模拟器已介绍完了，如果你还没看过瘾，笔者只能说抱歉了，因为模拟器确实很简单（除了那些日文），不过它所提供的功能可比任天堂本身的功能多得多也强得多，如果你有在任天堂上没打穿的游戏，不妨到模拟器上试一试，也许你会看到梦寐以求的结尾画面。好了，这次的旅行就到此为止了，我们下次再见吧。

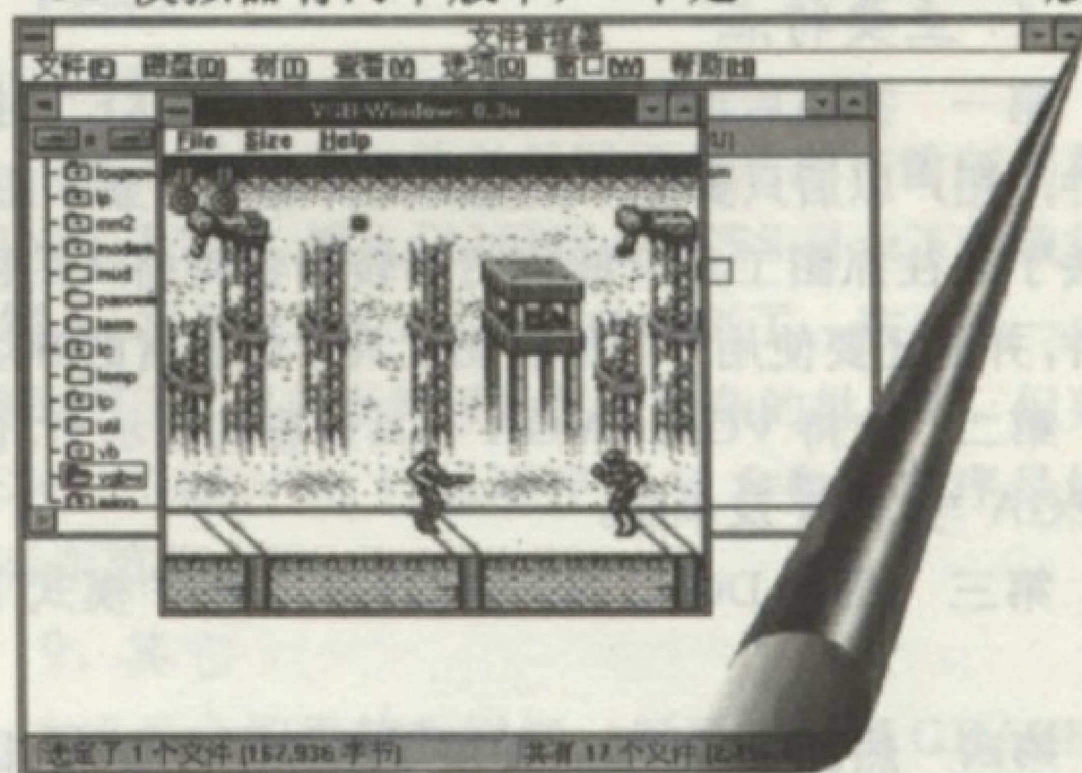
GAME BOY 模拟器

"咦，今天不该你上场啊！"

"哈，由于篇幅问题，所以临时让我客串一下，还请大家多多捧场。"

GAME BOY（简称 GB）是一种掌上型的 8 位游戏机，它比其兄任天堂的"机运"长久得多，至今还在使用之中。原本 GB 与计算机是风马牛不相及的，但偏有人独出心裁要把两者联系起来（感谢他们），这就是模拟器。GB 模拟器应该算是模拟之风刚起时的先驱者，它是最早流行的模拟器，所以有些地方还不成熟，例如速度就比任天堂模拟器慢，按理说前者的速度应该是不如后者的。除此之外，GB 模拟器所提供的功能也不多，所以如果你不想花几百元去买一个 GB 的话，GB 模拟器倒是一个很好的替代品。

GB 模拟器有两个版本，一个是 WINDOWS 版，一个是 DOS 版，两个版本各有不同。借助 WINDOWS 的图形技术，此版的模拟器可以对显示画面进行放大，不过笔者手中的版本是不能出声的，也许是版本太低，DOS 版倒是可以，声音也挺象的，只是没有了放大功能。



WINDOWS 版的模拟器可以直接用文件管理器启动，缺省的显示画面是 1:1 的，不信你可以拿个 GB 比一比。GB 模拟器有三个菜单（屈指可数），首先是：

File 菜单 （下转 11 页）

抓图、看图工具补充

还记得前几期介绍的那些图形工具软件么，相信它们已经给您带来了不少好处。不过，随着时间的推移，又有不少的新面孔加入其中，而一些老的面孔也以新的面貌出现了。于是就有了这次的补充，希望它能给您带来更多的选择。

一、GRABBER

在前几期图形工具集锦中，已介绍过不少抓图工具，但却遗漏了 GRABBER，而 GRABBER 的强大功能令笔者感到有必要再加以介绍。读者如有机会使用，一定不会失望。它是由 Gerald.a.Monnoe 先生开发的实用屏幕抓图程序包，其 4.0 版本于 1995 年 8 月推出。下面笔者就九个方面来介绍 GRABBER。

1．主要特点

第一　抓图后可将图形生成后缀名为 EXE 的执行文件，用户以后只要键入相应的文件名便可显示图形，免去了以往抓图工具只能将图形转为各种格式的图像文件，并且还要使用专门的看图工具才能欣赏的麻烦。

第二　支持 VGA，SVGA 与其兼容的显示卡，也支持 EGA 与 CGA 及单显。

第三　可在 DOS， WINDOWS 及保护模式下抓图。

第四　热键可自定义，并可用鼠标作为热键，因此遇到某些会封锁键盘的游戏也可抓图。

2．关于 GRABBER 软件包

软件包由 12 个文件组成，其中的主要文件为：

GRABBER.EXE——当然是最重要的文件了，其用法后面将详细介绍。

CHKVBE.EXE——可自动检查你的硬件（主要是显示卡和显示器），然后判断 GRABBER 能否在当前配置下使用。

VIEW.EXE——可将生成的图形执行文件转为 ASCII 码形式显示出来。

GRAI2PCX.EXE 和 GRAI2GIF.EXE——可将生成的图形执行文件转化为 PCX 和 GIF 格式的图形文件。

GREDIT.EXE——可对抓取的文本图形执行文件进行编辑（对图形格式的文件则无能为力）。

GR2PCX.EXE——同 GRABBER.EXE 一样，它也是内存驻留程序，并可在非标准 VGA 格式下抓图，但只能将图形保存为 PCX 格式。

3．启动方法

在 DOS 提示符下键入：

GRABBER d:\路径名 [命令行]

GRABBER 就会驻留内存，它将占用 5K 的常规内存和 48K 的 EMS，如果没有 EMS，将占 40KUMB，常规内存不变。第一次装入 GRABBER 后，将显示本次驻留时各项的设置情况，如是否用鼠标，文件存放于哪个目录下，驻留占用的地址代码及中断向量等。以后在抓图时激活 GRABBER，它会把抓到的图形文件存在指定的路径下。

默认的热键为[CTRL]+[=]，激活后在屏幕上方出现一条对话框（按 ESC 可退出）。GRABBER 先为你设计一个文件名，如果你不满意可修改，按 ENTER 键听到清脆的“滴滴”声说明抓图成功（如为一声低音的“嘟”，则表明失败），然后对话框消失，GRABBER 退出，你可继续运行你的程序了。

4．命令行参数

INT＝nn/OFF：指定 GRABBER 驻留内存时的中断向量，nn 可以有下列选择：D8, D0, C8, C0, B8, B0, A8, A0, 98, 90, 88, 80, 78 共十三种，如果要在 WINDOWS 保护模式下抓图，此项必须设为 INT＝OFF。

MOUSE/NOMOUSE：是否用鼠标为热键，默认值为不用。方法是按住左键和右键不放，等待1至2秒后便可激活。用鼠标时键盘的热键仍然有效。

SOUND/NOSOUND：是否用有声音的警告信息，默认为有。

NOUMB：不用高端内存。

NOEMS：不用扩充内存。

5.WINDOWS 下运行

先在DOS下激活GRABBER，这时必须将INT设置为OFF，并最好挂上鼠标。

例如将生成文件存到C盘P目录下，命令为：

GRABBER C:\P MOUSE INT=OFF

在DOS下的热键进入WINDOWS后自动改为[CTRL]+[SHIFT]，当然最好是鼠标方式抓图。要注意的是在WINDOWS下抓图时不显示对话框及任何信息，只有声音提示。因此WINDOWS下抓的图形文件名只能采取默认的名字存入磁盘。

6.生成图形文件的使用

用GRABBER生成的图形文件都可带参数使用(无论GRABBER是否驻留参数都有效)。不带参数键入文件名显示图形后，可按任意键再回到DOS。下面是这些参数：

/Tn：延时功能，n为一个自然数，表示图形显示n秒后自动回到DOS。例：PAL1 /T2，则PAL1图形显示2秒后自动回到DOS提示符。

/K：指定退出键。例：PAL1 /K:A B 则PAL1图形显示后，只有按A或B才能退出，其余键都无效。

FADEOUT和FADEIN：是控制图形显示和退出时的速度，加上该命令在显示图形时将从暗到亮慢慢显示出来。

/F：回到DOS后在屏幕保留图形。

/N：在显示图形后立即回到DOS并在屏幕保留图形。

7.改换热键

命令格式为：

GRABBER [OPTION] KEY=KK SHIFT=SS [SAVEHOTKEY]

这必须在驻留GRABBER时使用，KEY指定热键的后一个键，SHIFT只能在[CTRL]，[ALT]，[SHIFT]这三个键之间选择。KK和SS为两个数字，即键盘上各键的代码。限于篇幅，这里就不列101键的全部代码了，只列一小部分，相信读者也够用了。

[ALT]=08　[SHIFT]=03　[CTRL]=04

[A]=30　[B]=48　[C]=46

[1],[2],...,[0]=02,03,...,11

[F1],[F2],...,[F10]=59,60,...,68

命令中如加后面的SAVEHOTKEY，则此次设置的热键在以后使用时也有效，如没有，则只在当前使用时有效。

8.一个特殊功能

大家都知道，用DOS的批处理命令可设置菜单系统，但显示的菜单界面比较单调，而如果用GRABBER生成的图形文件的K参数结合批处理中的ERRORLEVEL命令，可设置更精美的菜单系统。

首先读者可用各种绘图工具(如WINDOWS中的画笔)自己绘一幅精美的菜单，再用GRABBER抓下，设置如下批处理文件：

```
@ECOH OFF
WINO1 /K:1 2
IF ERRORLEVEL 2 GOTO PAL
IF ERRORLEVEL 1 GOTO CHESS
:PAL
GOTO END
CD\PAL
PAL
:CHESS
CD\CHESS
PLAY
:END
```

则键入批处理文件名后即可显示用户绘制的菜单(WIN01.EXE)，键入[1]可玩CHESS目录下的象棋游戏，键入[2]可玩PAL目录下的仙剑了。这只是一个最简单的例子，用户当然可设置更复杂的批处理，但要注意ERRORLEVEL行的顺序和K参数的顺序最好相反，否则可能出错。

9.其它

本文虽介绍得较为详细，但还没有将GRABBER的所有功能讲全，也省略了一些笔者不常用但对读者却可能很有用的参数。如想更详细地了解该软件，可查看软件包中的GRABBER.DOC文件，里面介绍得很详细(但可惜是全英文的)。另外，GRABBER所抓的图形在右下角都有一个GRABBER的标志，这大概是作者的标新立异吧。

湖北　陈治

二、HIJAAK PRO

《大众软件》1995年第3期曾经介绍过它的2.1版，

在那个版本中它就表现出了很强的 WINDOWS 风格，所以在 PRO 版中它变成了 FOR WINDOWS 就一点也不奇怪了，不过它还是提供了 DOS 环境的抓图，只有一个程序。除此之外，它还提供了一个看图程序，这个名为 HIJAAK BROWSER 的程序是与主程序相连，它可以给当前路径下的图像文件打包，甚至还可以为图像文件加图标以便查看。这些还不是 HIJAAK PRO 的最大特点，实际上，HIJAAK PRO 不但能截图，还可以对图像进行全方位的编辑处理，不管是截下来的图，还是已存在的图，这才是 HIJAAK PRO 的最大特点。

HIJAAK PRO 对于图像，不管是截下来的还是打开的，都会为它创建窗口，一个窗口就是一幅图，窗口的标题是图像文件名称与图像的大小比例，而对它的操作则是以菜单的内容为主的，如果不借助菜单的话，你只能对图像做一件事情——无级放大，把鼠标放到窗口显示的图像上，按住左键拖出一个方框，松开左键后，方框内的图像就会放大到全部窗口，如果你觉得这很简单，那么就请继续往下看吧。下面是 HIJAAK PRO 菜单的详细内容。

首先是 File 文件菜单：

Open... Ctrl+O 打开图像文件，由于篇幅问题在此就不列出 HIJAAK PRO 所能识别的全部的图像文件格式。

Save Ctrl+S 储存图像文件。另一种方法是选择图像所在窗口左上角的选项。

Save As... Ctrl+A 以别的名称储存图像文件。

Close Ctrl+C 关闭当前缓冲区里的图像。

Close All 关闭所有缓冲区里的图像。

Convert... Ctrl+V 转换图像文件格式，只要选择好源图像文件名以及目的图像文件名和格式即可。

Command... Ctrl+M 以命令行的方式打开图像文件。

Acquive... Ctrl+Q 取得图像文件内容。

Select Source... 选择源图像文件。

Print... 打印图像文件。

Print Setup... 打印的设置。

Info... Ctrl+i 查看图像文件的信息，有长、宽、调色板等。

Exit 退出 HIJAAK PRO。

第二个是 Edit 编辑菜单：

Undo Esc 恢复上一步的状态，鼠标的右键有同样的功能。

Undo All 恢复到原来的状态，如果改的太过火的话，此功能就非常有用了。

Cut Shift+Del 剪下整幅图，恢复的话可以用下面的 Paste 功能。

Copy Ctrl+Ins 把当前的图像复制到缓冲区里，注意，原先的图像将被覆盖。

Copy As... 把当前的图像以其它格式复制到缓冲区里，原先的图像不会被覆盖。

Paste Shift+ins 顾名思义，贴图。

Crop 剪下指定的图。

Rotate... Ctrl+R 旋转图像 0 到 270 度。

Resize... Ctrl+Z 指定图像的大小。

Change a Font 改变字体。

第三个是 Colors 颜色菜单：

Change a Color... Ctrl+H 改变一种颜色，用鼠标在图像上点一下，会出现一个颜色表，选择好颜色后刚才被点中的颜色就会被替代。

List Color Change... Ctrl+L 列出所有被改变的颜色。左边是原先的颜色，右边是改变后的颜色。

Contrast and Brightness... Ctrl+B 调节灰度、亮度、对比度。

Reduce Colors... Ctrl+D 选择颜色，从黑白到 16.77M 色。

Grayscale 把图像变成黑白图。

All Colors to Black 所有颜色变成黑色，其结果只能在下次操作时看到。

Reverse Black and White 黑白两色互换。

Invert Colors 翻转颜色。

Reveal Background Color Objects 显示背景色。

第四个是 View 观察菜单：

Zoom in 放大，有 2 倍，4 倍，无级放大三种。

Zoom out 缩小，有 2 倍，4 倍，自动缩小三种。

Zoom 1 to 1（100%） 按照 1:1 的大小显示图像。

Auto Scale 自动调整尺寸，有三种选择：

Off 关闭自动调整尺寸功能。

Scale to window 窗口的尺寸。

Page in width 页的尺寸。

Center View 以中心轴为中心显示图像。

Image Only 只显示图像，以全屏的方式显示。

Clone View 完全复制图像。

第五个是 Capture 截图菜单：

这个是 HIJAAK PRO 的主要功能，笔者会详细地介绍如何利用它来截图。

Screen　截整屏图，选择此项后，HIJAAK PRO 会缩成图标，并且会告诉你用什么热键截图，之后去运行你想要截图的程序，在想要截的地方按动热键即可。把所有要截的图截完就可以退出程序了，双击 HIJAAK PRO 的图标，当它启动后会把所截的图依次显示出来，当前显示的图是最后一个被截下的。

Window/Object　截窗口，它与 Screen 的区别是：Screen 会截整个屏幕，而它只截出现在屏幕上的窗口，可以有选择地截。

Area　截指定区域。它的选择范围更大，任意的地方、任意的大小都可截到。

Windows Capture Options...　WINDOWS 下截图的选项，在此可以选择热键，不过都是 HIJAAK PRO 提供的，不能自由选择。还可以选择所截图像是暂时存在缓冲区里还是以某种图像格式存在硬盘上。

Dos Capture Options...　DOS 下截图的选项，可以选择显卡、热键、路径等。

第六个是 Setup 设置菜单：

Configure Fax...　设置 Fax 卡，从而处理传真文件。

Configure Convert...　基本设置，包括缓冲区的大小、临时路径等。

Format Extensions...　初始化附加选项。

Loading Settings...　调入以前的设置。

Save Settings...　储存现在的设置。

Preferences...　优先权的选择。

第七个是 Window 窗口菜单：

Cascade　缩小窗口 1/2。

Tile　放大窗口。

Arrange Icons　排列图标。

最后一个是 Help 帮助菜单：

……

标准的 Windows 式帮助。

……

省略吧。

HIJAAK PRO 的 WINDOWS 部分就介绍完了，原本笔者想把 DOS 下的截图程序 DOSCAP.COM 给省略了，但考虑到这也是 HIJAAK PRO 的一部分，所以就简单地说一说。

首先用 DOSCAP.BAT 启动 DOSCAP.COM，在所要截图的地方按动热键，屏幕上会出现一个小窗口，在此可以输入路径与生成的图像文件名称，回车确认即可。

从以上的内容可以看出 HIJAAK PRO 的重点已不在截图方面，而是在对图像的后期处理，它提供了丰富的图像编辑处理功能，虽然截图已不是重点但亦有所加强，同时它还可以处理文本文件，可以说 HIJAAK PRO 越来越接近专业软件了。　北京　王旭

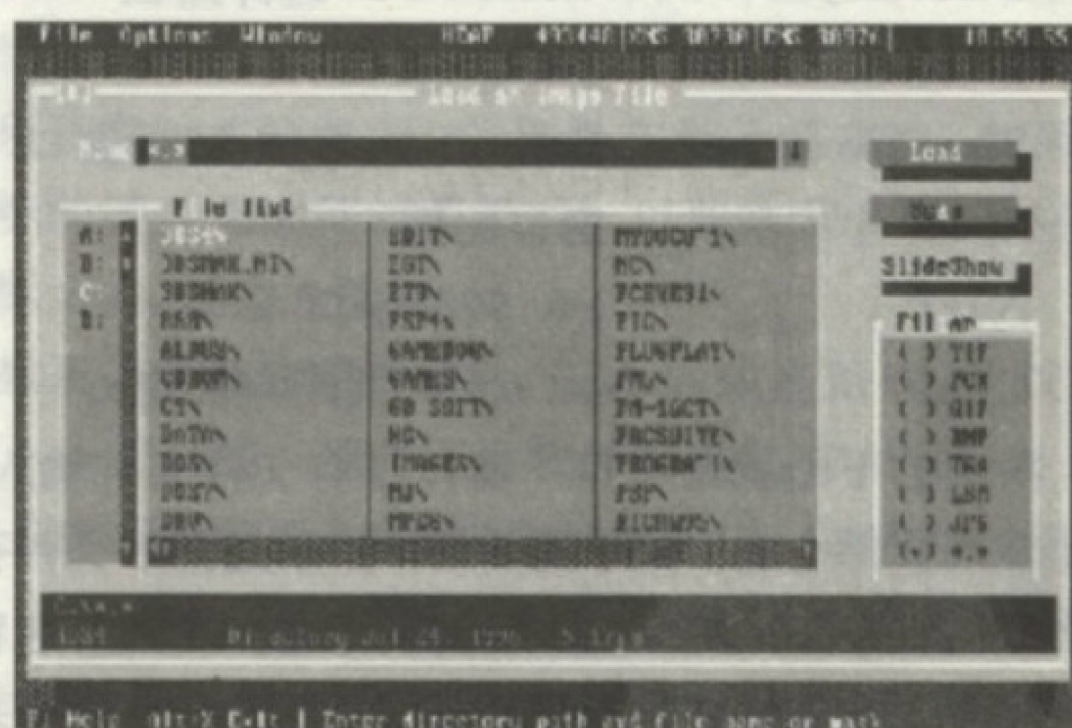
三、整人专家 FPE

在《大众软件》第一次介绍看图软件时，曾提到过整人专家的截图程序，当时只是顺便一提，因为那时的整人专家是 4.0 版，其抓图程序 GPE 使用不方便，又没有提供与其它图像格式的转换，只能由整人专家提供的看图程序 SPE 来看。整人专家 4.1 版则很好地解决了这个问题，它把 GPE 的截图功能做到了主程序里，从而取消了 GPE 这个程序，它的看图程序 SPE 也提供了转换功能，虽然目前只能转成 GIF 格式，但可以借此利用其它的转图程序进行转换。

在整人专家的设置程序中有一项是关于截图后所生成文件名称的设置，可以把它改成你所喜欢的名字，此项在整人专家的主界面中也有。而主界面的另一项 Extra func 中则有一个叫 GPE 的功能，不用说，它就是截图功能。选择之后，就可以把中断住的图截下来。进入 SPE，有两项是关于转换的，GtoGIF 与 All to GIF，前者是把光条所在的 GPE 格式的图像文件转成 GIF 格式的图像；后者则是把所有 GPE 格式的图像文件全转成 GIF 格式的图像文件。

整人专家的截图功能并不很强，但借助主程序强大的中断能力，可以使之 99% 地截到图，换句话说，只要整人专家能被激活，就能够截图，这才是它的迷人之处。　北京　九阳

四、NOMSSI VIEWER



"咦！这是什么？"如果笔者告诉你这是 NV，你会不会说："噢，原来是它！那个看图软件，为什么它的全称会这样？"那么笔者再告诉你，因为它是由 Jacques No

mssi Nzali 推出的。

对NV的第一印象笔者居然想到了WINDOWS里的文件管理器，NV很象一个简化了的文件管理器，有菜单选项、有窗口，当然也忘不了对鼠标的支持。

NV的菜单选项有三个：File、Options、Window。

File 选项的内容如下：

Copy　F7 拷贝文件

Move　移动文件

Rename　Shift + F7　改变文件名称

Erase　Ctrl + DEL　删除文件

View as Text　Shift + ENTER　以文本方式显示文件

View as Hex　Ctrl + ENTER　以二进制方式显示文件

Search　Alt + F7　搜寻文件

Associnte...　幻灯显示

Select Group　Gray +　选择文件

Clear all tags　Gray -　清除被选择的文件

Reverse tags　Gray *　反转被选择的文件

DOS Shell　DOS 外壳

Exit　Alt + X　退出

以上这些内容相信大家不会陌生，所以笔者也就不多费口舌了。

Options 选项的内容如下：

Display　F9　显示模式选择

Preferences　Ctrl + F9　参数选择

Toggle text mode　文本模式选择

Save　保存

Window 选项的内容如下：

New　F3　打开一个新的窗口

Directory　Shift + F3　选择路径

Close all　关闭所有窗口

Size/Move　Ctrl + F5　缩放、移动窗口

Zoom　窗口比例

Next　F6　转换窗口

Close　Alt + F3　关闭当前窗口

菜单的下面就是窗口，窗口里有文件名称输入区，在此输入文件全名，回车确认后，如果是图形文件会显示出来，如果是可执行文件则会执行它。在文件名称输入区的下面是驱动器选择区和文件列表区。文件列表区里用方向键选择文件，用空格键锁定文件，执行的话有两种方法：一是直接回车；二是用文件列表区右边的LOAD键确认，就看你认为哪种方便了。LOAD键下面的SCAN键倒挺有用，它可以找出当前目录下的图形文件，从而屏蔽掉其它无关文件。Slidesshow键位于SCAN键的下面，是幻灯显示键，当锁定两个以上的文件后它才会起作用。它的下面是一组单项选择，这是关于图像格式的选择，NV可以识别7种图形格式：TIF、PCX、GIF、BMP、TGA、LBM、JPG，虽然不多但都是常用的。窗口的最后一行是文件信息行，选择好的文件的信息会出现在此。与其它的软件一样，NV里的F1键是帮助、Alt + X组合键是退出、Tab键是切换。

以上就是NV的大体框架，如果你觉得到现在为止还没有令你感兴趣的东西，请不要着急，让我们选择好一幅图像并显示出来，然后笔者将要告诉你NV的最大秘密——图像编辑功能。

此功能分成三个部分，第一部分是调色板部分。

F9　把图像转成黑白显示。

Shift + F9　EGA的调色板，照顾16色的图像。

Alt + F9　图像分级，颜色将成亮格调。

Ctrl + F9　图像反差，颜色将成暗格调，如果图像本身就是暗格调的话，此功能将没有效果。

F10　恢复原先的调色板。

*、/　循环颜色，将按照调色板中颜色的顺序循环。

Ins、Del　增加或减少亮度。

Home、End　增加或减少对比度。

第二部分是图像部分。

PaUp/PaDn　图像上下卷动，如果图像超出屏幕则用此两键。

+ / -　提高或降低分辨率，只能在标准模式中切换。

F3　缩小图像，使用此键则在屏幕中央显示被缩小了的图像。

F4　扩大图像，使用此键则使原先不满屏的图像变成满屏。

F5、F6　上下或左右对调，实际上这是镜像功能。

Shift + F6　旋转90度，图像是按逆时针旋转。

F7　把图像写到缓存区。

F8　从缓存区中恢复图像。

F2　储存图像，只能储存为BMP、GIF、TGA、TIF格式。

这两部分结合起来功能相当强大，完全可以利用它来做特技，然后再把结果保存起来，以供日后观赏自己的杰作。

第三部分是幻灯显示控制部分。

Space bar　暂停正在显示的图像，对于鼠标是两键齐按。

Enter　显示下一幅图像，对于鼠标是按左键。

Esc　取消显示，对于鼠标是按右键。

实际上，Enter 键与 Esc 键对于非幻灯显示同样起作用。

现在应用软件的发展方向是打破单一性，一个应用软件可以有好几个功能，而 NV 正是顺应了这一潮流，不单单作为一个看图软件，还加入了对图像的编辑，所以嘛，"好酒不怕巷子深"，NV 会"出名"的。北京　飞龙

五、SEA

常玩游戏的人一定看到过"DOS/4GW"的标志，它代表着此程序是一个 32 位的程序，用 32 位代码编程的好处不用多说，一次处理 4 个字节当然比一次只能处理 2 个字节强，所以大凡此类游戏都是些声光效果华丽、独特的（不敢说好玩）。那么用 32 位的代码去编应用软件会有什么效果呢，SEA 将是最好的答案。

到目前为止，SEA 是 DOS 下最好的 32 位看图软件，它与其它的看图软件相比其特点是：显示卡与显示器必须支持 800X600 的分辨率！因为 SEA 的主界面就是这个分辨率的。如果其中任何一样达不到要求的话，嘿嘿……不要惊慌，笔者只是先把不好的消息说了出来，当然还有好的消息。SEA 的界面是具有三维效果的，它的预示图是彩色的，还记得 QPEG 么，它也有预示图但那是黑白的，这就是 32 位的威力。

SEA 对于鼠标的支持比起对键盘的支持可要友善得多，不过笔者还是把 SEA 所用到的键列出来，以方便读者。

F1　帮助，似乎用 F1 键作为帮助键已经成了惯例了。

F2　图像格式转换，可以转换成常见的十几种格式。

F3　SEA 的选项，包括分辨率、颜色等。

F4　创造图像矩阵，可以把自己喜欢的图像放在一起显示。

以下四键是选择键。

F5　分为按照显示模式的大小显示图像和一屏显示全部图像两种选择。

F6　选中的话显示出的图像是黑白的。

F7　按照图像的完全尺寸显示。

F8　预示图开关，选中则有预示图显示，否则无预示图显示。

F9　自动显示，将按照一定的间隔顺序显示图像。

F10　退出，Alt+X 具有同样功能。

Enter　显示图像。

Space　选择图像。

+、-、*　选择显示模式。

Alt+(A-Z)　选择驱动器。

Back Space　退回到上级子目录。

Delete　删除文件。

Insert　拷贝文件。

Alt+F10　显示 SEA 的信息。

其它的键　快速寻找图像文件。

下面的键是显示图像时的控制键。

Enter　显示下一张图像。

Back Space　显示上一张图像。

Esc　退出显示状态。

+、-　放大或缩小图像。

*　选择显示模式。

F5　把图像缩小到一屏就可以全部显示出来的。

R　增加红色比例。

G　增加绿色比例。

B　增加蓝色比例。

SEA 的界面虽然是三维的，但仍能让人一目了然。它分成三个部分，共有四个窗口，上面的窗口有路径、显示模式、F5 至 F8 四项选择，以及 SEA 的信息标志和退出标志；中间是图像文件列表区，分成左右两个窗口，如果图像文件的数量超出的话，会在右下角出现一个箭头，用它来列出后面的图像文件。当选择好一个图像时，会在它的对面出现预示图，前提是预示图功能必须被打开；下面的窗口显示着常用的键，是 SEA 里最具三维效果的窗口。以上这些都可用鼠标点选，而有些则必须用鼠标才能使用，特别是在显示图像时，如果没有鼠标的话是无法移动图像的。以此来看 SEA 最好是以鼠标为主，键盘为辅。

如果笔者没有猜错的话，SEA 应该是用 WATCOM C/C++编写的，现在不少软件都在用 WATCOM C/C++来编写，象不久前的《龙腾三国》，与这些软件横向来比，SEA 并未完全发挥出 32 位的能力，有不少特技没有出现，如图像编辑功能，笔者非常希望 SEA 成为一个全方位的图像软件，因为有 32 位作为后盾，这应该成为现实。北京　九阳

当你看到本期的百宝箱时，你会发现里面的工具都是广大电脑爱好者自己编写的，他们希望自己的成果能与其他的电脑爱好者共同分享，而编者则希望能有更多的电脑爱好者加入其中，让电脑里出现更多的中文工具。



一、恢复高手 SR2.0

在对付病毒的“战斗”中，广大的用户是以防为主，以杀为辅的，而笔者制作的 SR 却是防杀兼备，对付文件型病毒最为得意。只要 SR 对文件使用 SAVE 参数，就可保证文件在遭病毒袭击后完好无损！无需整个备份，且安全可靠(有点象广告词)。

1.SR 的特点：

①病毒库是开放式，编写病毒特征代码十分简单，普通用户即可完成，且病毒特征代码间可加通配符，双重感染一次就可查出。

②简单编程就可清除简单病毒，支持用户自己用 DEBUG 清除病毒，并提供各种所需的数据。

③中英文两种显示。

④许多地方均作智能处理，主动去适应用户的操作。

⑤可用 SR.INI 来设置 SR.EXE 中大部分开关。

2.SR 的内容

先说说 SR 的全部文件：

SR.EXE	主程序文件
SR.DOC	使用说明
INSTALL.BAT	安装用的批命令

注意：恢复高手未带有病毒库文件(VIRUS.DAT)，如果您在拷来时就有 VIRUS.DAT 文件，那可能是别人制作的。

SR 的奢望不高，只要 286 机或以上，DOS 版本 3.3 或以上就可使用。

3.SR 的使用方法

SR </参数> [文件] [/开关]

参数：

/SAVE　　保存可执行文件的重要数据，供恢复时用。

/CHECK　　检测文件是否有所改变。

/CHECKME 检测 SR.EXE 软件本身。

/SCAN　　此参数用来检测病毒，默认病毒库文件是 VIRUS.DAT，如不是，可用/VIRUS.DAT：来指定是哪个文件。

/FILEFIX　　文件修理，默认是 FILEFIX.KV 文件，如不是，应直接在/FILEFIX 参数后指定文件名。

开关的使用方法：

/SR　　恢复高手软件的文件已改名。

/SR.SAV　　指定存盘文件是哪一个文件，可用格式：SRPATH、RSRPATH、PATHSR、RPATHSR 或自定义文件名。SRPATH 意思是：SR 用恢复高手软件名代替，PATH 用路径名代替，扩展名取主程序名左边字符；RSRPATH 意思是：基本上与前边相同，唯一的差别是，扩展名取主程序名右边字符；PATHSR 与第一个差别是 SR 在后，路径在前；RPATHSR 不用说您也知道，如：/SR.SAV：ASR.ASR。

/SR.INI　　用来指定设置文件是哪一个文件，如：/SR.INI：CX.INI。

/CHINESE　　指定恢复高手的显示信息全为中文(不过，您要先进入中文系统才行)。

/S　　如果有子目录，也会对子目录作相同处理。

/AA　　凡是要用户回答的地方自动应答，不需用户按键。

/AY、/AN、/AD、/AR、/AU　　这五个开关分别对应 YES，NO，DEL，RENAME，UPDATE。

/MEMORY　　指定 DOS 的基本内存是多少(默认是 640KB)。

4.用 SR.INI 来控制 SR.EXE 的运行

REM　　此行为注释行，无意义。

OPTION　　询问是否要接受此文件的设置(后面不用加其它字符)。

SR　　SR 软件已改名(最好写入您的名字，长度最好不要超过 3 个汉字)。

SR.SAV　　SR.SAV 已改名(可自定义，也可写入

可随路径改变的格式：PATHSR、SRPATH 等，默认是 PATHSR）。

CHINESE　采用中文显示。

VIRUS.DAT　VIRUS.DAT 已改名。

MEMORY　指定 DOS 的基本内存是多少 KB。

CHANGED　如果文件已改变要怎么办（选项为 AY,AN,AR,AD,AU）。

FILE　可执行文件是哪些文件(可用通配符,要在 1 行内完成)。

AA　如果有提问，则自动用选好的应答，不需用户自己按键。

5．结束语

需要说明的是此版是恢复高手 V2.0 的最后测试版，此版的主要功能均可正常运作，各个开关及 FILEFIX 功能则不能保证！因为如果能很好地运行，那就不叫做测试版了。正式版现在还未完成，估计在明年 3 月可做好(编辑：希望能够早些见到)。

此版本是免费的，如果您真的希望要感谢笔者的话，请感谢此次的传播者：大众软件杂志社！最好请寄一张明信片给他们！请各位支持正版软件，这样才会有 Made in CHINA。

广东　蔡旋

二、啄木鸟公共机房硬盘写保护系统

长期以来公共机房管理难的问题一直困扰着机房的管理者。公共机房，尤其是高校公共机房有其管理使用上的特点：人员流动性大，机器非一人专用等，这就使得公共机房的计算机硬盘必须采取一定的保护措施，以防止使用者有意无意地修改敏感数据区，或者“引毒入室”，那将会给管理者带来很大的麻烦。

目前市场上有硬盘写保护卡、写保护软件等保护方式。写保护卡虽然保护硬盘万无一失，但必须一机一卡，而写保护卡的价格昂贵，若将整个机房都装备它，那将是一笔不小的投资。而现有的写保护软件却都十分脆弱，例如普遍使用的 ADM 软件仅仅是简单地截获 INT 13H 中断来达到保护作用。一个略懂汇编知识的大学二年级学生便可轻而易举地突破 ADM 的防线，并且 ADM 的安装需要重新分区十分繁琐。还有些单位将机器软驱摘去，以防止病毒及调试工具的带入，但这又给学生完成作业带来极大的不便。

针对以上这些问题我们独立开发了“啄木鸟公共机房硬盘写保护系统”，本系统安装简便，不用重新分区。用安装盘启动后安装程序将 C 盘设置成保护分区，其它分区为非保护分区，并提示输入口令。安装完毕后用硬盘启动，启动时输入口令将解除保护，否则将对 C 盘实施写保护。另外，用安装盘可拆除整个系统，当然需要输入口令，十分方便简单。

本系统先于 DOS 启动获得系统控制权，在 DOS 与 BIOS 之间加入保护层，屏蔽一切对保护分区的写操作。“啄木鸟公共机房硬盘写保护系统”的保护功能十分强大，且隐蔽性极好。启动后用 DOS 的 MEM 命令无法在内存中发现它，即使发现了，系统的保护模块还采用了反动态跟踪与抗静态分析的手段，因此想开锁也绝非易事。在有了牢靠的保护后，也不必摘除软驱了。经测试，在系统安装后，整个系统性能的下降几乎觉察不出来。总之，我们希望这套系统能给公共机房的电脑带来安全与稳定。

北京　李五文

三、文件时间变更者

DOS 可以改文件的名字或属性，PCTOOLS 可以改文件的代码和内容，那么文件的时间和日期呢，居然两者都没有提供可以修改文件时间和日期的程序，没有关系，我们有文件时间变更者(“当当当”，雄伟的背景音乐响起)，下面我们就请文件时间变更者发言。

文件时间变更者：“嗯、嗯，首先感谢大家给我这次机会，那么我就先自我吹嘘，噢，不，是自我介绍一下。我的诞生是由于目前缺少修改文件时间和日期的程序这一原因，并且经过了不断的成长，我已变得非常的强壮，不但认识通配符，还能辨别系统，如果是英文系统我就以英文显示，如果是中文系统我就以中文显示(编者：似乎只能认识 UCDOS 5.0 以上，看来还需成长)。大家需要我的帮助时，只要按如下格式即可呼叫我：FTCP FILENAME mm－dd－yy－hh－mm，FTCP 就是我的英文名字，FILENAME 是需要更改时间与日期的文件全名，mm 是月(必须是两位，下同)，dd 是天，yy 是年，hh 是小时，mm 是分钟，如果打错了我可是要生气的呦。好了，就先说到这吧，再次感谢大家的支持，谢谢，谢谢。”

……

“为什么没有掌声？”

程序制作与提供/上海　苏新运

文/北京　九阳

四、游戏伴侣

1．软件简介

本软件是为了节省广大电脑游戏爱好者在玩游戏时的宝贵“时间”而设计的，大体上与《大众软件》1996 年第 6 期的小工具 GM 相同，但功能更强。

2．软件特点

①自带中英文显示字库，无需汉字系统的支持。

②支持最多 1000 个游戏。

③支持最长28个字节(28个英文字符或14个中文字符)的游戏名称。

④纯文本的游戏数据文件GAME.DAT，可在任一中文系统下使用任一编辑工具编辑。

注意：

本软件采用逐点打印法显示汉字，且字库全部驻留硬盘，故在486及以上机器上运行显示速度尚可，但在386及以下机器上运行则显示速度较慢，将在下一版本中改进。

3. 文件列表

GM.COM	启动文件
MAIN.EXE	主文件
HZK16	16×16点阵汉字显示字库
ASC16	16×8点阵西文显示字库
GAME.DAT	游戏数据文件
README.TXT	自述文件

4. 使用方法

首先在DOS提示符下进入本软件所在目录，然后键入GM启动本软件，接着就可按照提示进行操作了，在软件运行之中可随时按ESC键退出。

5. 修改游戏数据文件GAME.DAT(本文件为纯文本文件)

进入任意中文系统，采用任一编辑软件编辑GAME.DAT，按以下格式修改：

游戏名称(将显示在游戏件侣中)，路径(加盘符)，启动文件(全称)

这其中是不能空格的，之后存盘退出即可。

浙江 金磊

三、游戏狗 GAMEDOG 2.1

1. GameDog 2.1 的特点

无需汉字系统支持，直接显示中文界面；支持Esc键；弹出式文件选择菜单或手工输入文件名；可进行文件内容查看；完备的地址分析表。

2. GameDog 2.1 的启动方式

gd21 /? 取得帮助

gd21 /e 使用英文版 Gamedog 2.1

gd21 /c 强迫GD21支持当前中文环境

gd21 / y 消除在某些VGA显示卡上显示汉字所出现的断裂

3. 功能介绍

Tab 改变输入方式(十进制，十六进制或中英文)

F1 解除现行的搜寻，重新输入

F2 文件选择

F3 追踪搜寻

F4 列地址，当地址少于14个时，可按方向键移动“#”号，回车选择一个地址，以后“#”号代替该地址

F5 对搜寻到的地址进行全改写

F6 地址表

s/L 实现地址表的存取

p/g Pctools地址值与GD地址值的转换

e 编辑(0..9)某个记录

(0..9) 修改某个记录中地址的内容

Esc 关闭地址表，回主菜单

表中A段为地址段

V段为用户期望改为的值(胜利值)

R段是对地址的注解(例如Money，HP等)

now段是地址的内容

F5按V段的值对地址表所有地址全改写

(a/v/r&0..9)方便的某段某记录单一改写

F7 文件查看

Esc 退出文件查看，回主菜单

Page Up/Down 文件前后翻页

a 设定地址；w 地址改写

p/g Pctools地址值与GD地址值的转换

F8 完成进制转换

Q 对已搜寻到地址储存到一临时文件(文件名为gd-save)中并退出

X 直接退出

4. GD21 的其它程序

①GD21W 指定文件任意地址改写器

简单方便，可广泛用于加解密过程中，可作为批处理命令使用，格式如下：

gd21w 文件名 地址 十六进制数据

②GD21C 文件超强搜寻比较器

现在有些游戏没有具体数值，有些对数值加密换算后才存档，针对这些情况，gd21c出现了。它有两种格式，第一种格式如下：

GD21C 文件1 文件2 文件3

文件1：最初的存档文件

文件2：除要搜寻值外，其它值有改变的存档文件

文件3：要搜寻值有改变的存档文件

第二种格式：

GD21C 文件1 ## 文件3

GD21C 文件1 文件2 ##

##： 继续比较搜寻

GD21C 运行后产生以下文件：

gd-data 为继续搜寻所建的临时文件

gd-save 当发现地址很少时，产生与GD21信息交换的文件

北京 王戈

英特尔 iCOMP™ 指数

北京 齐世亮

iCOMP™ 指数是英特尔公司用以比较其微处理器相对性能的标准方法。购买电脑要考虑很多技术上的问题,其中最重要的是电脑系统的微处理器。微处理器是一台电脑的神经中枢，对电脑系统的性能影响最大,但是微处理器种类繁多,应该如何选择呢?

目前用来测试微处理器的基准虽然不少，但一般都非常复杂,涉及较深的专业技术知识,让普通电脑用户就感到无所适从。为了化繁为简,方便用户对微处理器性能的认识，英特尔在1992年研制成功 iCOMP™ 指数（Intel Comparative Microprocessor Performance），目的是为比较英特尔阵容强大的微处理器的性能,协助用户选购所需的个人电脑。iCOMP™ 是个简单明了的评价指数，显示出英特尔各种微处理器的相对性能。该指数综合了八项评估条件,这八项条件与现在普及和日后估计会极为普及的软件相关。该指数按四类技术层面分别为整数运算、浮点运算、图形显示及视频显示，每类层面都有详细的比较，以加权方式评分,并以占用处理器的时间(以百分比)为准。iCOMP™ 评分越高，微处理器的相对性能就越好，如：Intel 486DX2-66 的 iCOMP™ 的指数为 297，Intel DX4-100 的 iCOMP™ 指数为 435，Intel Pentium-100 的 iCOMP™ 指数为 815。可见 iCOMP™ 的指数越大,微处理器的档次越高,相对性能越佳。

总而言之，iCOMP™ 指数总结了各种繁琐复杂的衡量方法,用深入浅出的手法表现出来,即使是普通用户一看也能明白。最后还有一点需要说明,两台不同的电脑系统,采用同一种英特尔微处理器,iCOMP™ 评分虽然相同,但这并不表示两台电脑的性能完全一样,这是因为磁盘容量、内存、总线的特色以及其它外围设备等的不同,对于电脑的整体性能影响很大,不能相提并论。有测试结果表明,两台不同的电脑,使用同一种英特尔微处理器,但相关性能的差异竟高达50%左右。

NORTON 自制软件包

广东 简琦昭

也许你刚学计算机，只会用DOS，但是你又想搞点菜单来方便使用各种工具软件或开发自己的软件包。正所谓"心比天高,命比纸薄"!但我现在要告诉你,即使你啥也不会,也能编制自己的软件包,通过菜单执行软件!

在C盘建立 MYTOOLS 的子目录,再进入 NORTON 8.0 中文版的子目录,将 NORTON.CMD、NOCONFIG.EXE、NORTON.EXE、CHINA16.FNT 和 NLIB200.RTL 拷贝进 MYTOOLS 的子目录。

在 MYTOOLS 子目录中，将 NORTON.EXE 改名为你喜欢的名字,比如 MYTOOLS.EXE。运行某个汉字系统,如 UCDOS 等。再运行 MYTOOLS,打开下拉菜单,选择 D（删除菜单项),将 NORTON 的原菜单全删除。再选择 A(追加菜单项)，输入你想加进软件包的工具的中文名,如 KV200 杀毒、IMG 无盘解压等,再在 DOS 命令行中用英文输入该工具的运行命令，接着打开 S(描述对话框)，用中文输入你对该工具的使用说明或介绍。最后确定你的输入,退出 MYTOOLS,再将你刚才想打包的工具软件拷贝入 MYTOOLS 子目录。

恭喜，你已经开发了你自己的软件包——MYTOOLS 了。现在你可以在 MYTOOLS 中通过菜单方便地运行你喜欢的工具，只要按下方向键，再打一下回车或用鼠标点取即可，而且不需进入中文系统就能使用这个中文软件包。怎样,很棒吧?

用 QAPLUS 修改 CMOS

河北 田志勇

由于某种特殊的原因，我们要进入 CMOS 修改一些基本的设置，但电脑的 CMOS 却被别人设置密码而无法进入或是忘了 CMOS 密码,该怎么办呢?是否必须编程，抑或它法……

完全不必！只要你手中拥有 QAPLUS。进入 QAPLUS 环境，在 MAIN-MENU 中选定 UTILITIES，在弹出的 UTILITIES MENU 中，移动光标至 EDIT CMOS，接回车键。这样在弹出的菜单中就可以修改一些设置了。

这种方法简单、易操作,更适合电脑用户。

簇与文件的存储

北京 赵效民

在使用电脑时,存盘操作是必不可少的。在磁盘中存储文件就离不开簇。簇是一个基本的存储单位,它对文件的存储和磁盘的利用有极大的关系，在 DOS 操作

系统下如果设置不当,将会影响计算机的综合性能。

以硬盘为例，在硬盘中与存储有关的参数主要是分区、磁道、扇区、簇和柱面。分区就是对物理硬盘进行逻辑上的划分,将其分割为一个或几个逻辑区。磁道是磁头的工作轨道。磁盘是圆形的，它在工作时是转动的，磁头通过单向移动在转动的磁盘中完成读取和写入的操作,其在磁盘上运行的轨迹是一个个同心圆，这些同心圆就是磁道。磁道的多少与磁盘的容量紧密相关。扇区是存储信息的基本单元。在格式化好的磁盘上磁道可以看作是一个个扇子的形状，都以磁盘的圆心为中心起点，将其加以划分，在一条磁道上被一个“扇子”覆盖的一段就叫扇区。扇区的大小是固定不变的，有 512 和 1024 字节两种格式，不过现在基本上全是 512 字节了。簇是磁盘存储文件的基本单位,它由多个连续的扇区组成，拥有多少个扇区以及在磁盘中有多少个簇要由磁盘的容量大小决定。柱面是指在每片磁盘中(硬盘多由多个盘片组成)由相关位置相同的磁道所叠加而成的一个面称为柱面。它对于日常的操作没有多大用处，但在计算机的 CMOS 中要设置正确的硬盘柱面数,否则无法启动系统。

在使用硬盘前，我们先要将它分区，之后再进行高级格式化，然后这个硬盘才是可用的，而磁盘的磁道与簇的数量也随之确定，这是因为扇区的大小是个固定值。在格式化好的磁盘中,DOS 为每个簇都作了一个编号,以便于今后的读写操作。在不扩容的正常情况下,一个文件的存储至少要占用一簇。这是因为一簇的编号是唯一的，因此不能用一个簇号来表示两个文件在磁盘中的位置,以免造成 DOS 无法识别而报错。所谓簇的交叉连接是指在一个簇中存有两个独立的文件,这时就需要使用有关工具进行修复。但一个文件占用一个簇,随之而来的问题就是文件与簇的大小比例。因为簇是一个相对固定值,这个值取决于磁盘的容量,附表中给出了它们之间的关系（磁盘容量用字母 S 代替）。这是怎么得出来的呢?其实，簇的大小标准是被 DOS 事先规定好的。在 DOS 的 FAT 文件系统中,DOS 对每个文件都有一个描述，这个描述有 32 个字节，其中第 27、28 个字节是此文件的起始簇号，从 0000H 到 FFFFH 一共有 65536 个数值，这就表明在磁盘中最多有 65536 个簇，也就意味着在磁盘中最多能存储 65536 个文件。如果用这个数去乘以簇的几个规定数值再除以 1024 就不难得出附表中的结果了。在格式化硬盘时,DOS 则根据磁盘的容量来选择相应的簇的大小,并由此确定该磁盘中簇的数量。由于 DOS 规定簇的最大值是 32K，所以常规情况 DOS 最多只能管理 2G 的磁盘。

如果硬盘容量是 1024M,簇的大小就是 16K,而文件的大小是 1K 话，那么就会有 15K 的空间是闲置的,因为这个簇归这个文件所独享。为了解决这个问题,其它的操作系统都采用了不同的文件系统，如 WINDOWS NT 的 WTFS 以及 OS/2 的 HPFS 文件系统,它们只用一个固定值来确定簇的大小而不管磁盘的容量。但在中国使用这些操作系统的人毕竟是比较少的,对于众多的 DOS 用户怎么办呢?现在有关这方面的文章不少，大多认为将硬盘的分区都限制在小于或等于 128M 以获得最佳的磁盘利用率，但这并不是一个好办法。

前文已经提过一个簇包含若干个连续的扇区。在存储一个文件时,DOS 先从第 0 号簇寻找空簇,如果有则将其定为这个文件存储的起始簇，如果一个簇不够用则再依次往后寻找空簇，也就是说 DOS 并不以磁盘中已使用的编号最大的簇的下一个簇作为该文件的存储起始簇,假如有删除的文件,DOS 将会首先使用这些旧的簇。当新文件的大小大于被删除的文件时,就预示着该文件将被存储在不连续的扇区中,这也是“磁盘文件碎片”形成的原因。对于簇而言,如果其容量太小,则大文件会被存在几个簇中，从而很容易造成其存储的不连续。

现在就存在三种选择，要么用最小的簇来获取磁盘空间的利用率，要么用最大簇（视自已的硬盘大小）来保证系统的速度，最后一种就是选用最合适的簇的大小，以求得在磁盘空间利用率和系统速度两者之间保持均衡。这要看个人的使用性质而定,如果主要是进行大规模的数据采集,最常使用的是一些五、六百兆的文件，那么无论您的硬盘有多大都应将硬盘作为一个大分区使用，请相信这时你的硬盘将会发挥其最佳的性能从而使你受益非浅。如果常使用的是游戏之类的小软件,那还是分成几个小分区的好,免得出现一个 20 兆的《轩辕剑Ⅱ》(有超过千个的小文件)在 1.2G 的分区中实际占用了八、九十兆空间的悲剧。如果硬盘足够大,可以均衡上述两种方法,在硬盘上建立不同大小的分区以各司其职。

附表:DOS 下簇的大小与硬盘容量之间的关系

磁盘容量(M)	0<S≤128	128<S≤256	256<S≤512	512<S≤1024	1024<S≤2048
簇的大小(K)	2	4	8	16	32

计算机开机自动报警技术

江苏　刘文涛

目前，对计算机的开机进行控制，一般采用加入密码的方法。此法有两个缺点：一是密码容易遗忘，二是不能给非法使用者以有力的警告。本文通过模仿警笛的声音进行报警的方法，达到对计算机进行保护的目的。

本法使用一个十分短小的BASIC程序（附后），用户只需在自动批处理文件中加入@ECHO OFF和QBASIC JD两句即可。开机后，屏幕一片漆黑，如同死机，只有PC喇叭发出尖锐的警笛声，足以使入行不深的或做贼心虚的非法使用者心惊胆战、逃之夭夭。而用户只需按下CTRL+BREAK键即可停止报警，再退出BASIC环境，即可进行正常的工作。本方法也可同其它保密措施一起使用，即输入密码错误后进行报警，然后作退出或死机处理。值得一提的是，笔者曾经用此法吓退过数名有多年工作经验的操作员。

附BASIC源程序JD.BAS

```
10 CLS
20 FOR n=1 TO 100
30 FOR m=450 TO 1100 STEP 5
40 sound m,0.5
50 NEXT m
60 FOR m=1100 TO 450 STEP -5
70 sound m,0.5
80 NEXT m
90 NEXT n
100 END
```

初学者的加密方法

北京　张博、赵效民　山东　王语宁

我们在使用电脑时，可能会碰到这样一个问题：自己新建了一个有用的文档，或将一些私人的文件存放在一个目录中，而这些文件我们不希望他人知道其内容或被破坏，也就是说不希望他人查看、编辑、删除这些文件。那么如何防止他人查看或编辑私人文档呢？有没有办法将私人文档保护起来呢？这也就是今天我要讲的话题。

一、修改法

为了让他人不知道子目录或文件在哪，首先要让它从DIR所列的目录表中消失。最简单的方法是用ATTRIB +H的命令为它增加隐含属性。不过解法也很简单，对DOS操作稍微熟练点的人就会想到用DIR/A命令查找。而且，在PCTOOLS、NC等工具软件中，不用改动即可看到经过上述处理的子目录或文件。为了让它彻底消失，就必须要人工修改逻辑参数。

子目录或文件的信息存放在磁盘的目录区中。其中根目录文件分配表所占的扇区数是32个字节，每个扇区的字节数是固定的512个，DOS用32个字节来描述一个子目录或一个文件（包括卷标）。这里存在这样的一个关系，512（每个扇区的字节数）÷32（描述每个文件用的字节数）×32（根目录文件分配表所占的扇区数）=512（根目录文件分配表可记录文件的最大数），刨去卷标后，只剩511个了，这就是为什么根目录中的文件数多于511个后即使硬盘有空间也无法再向根目录拷贝文件的原因，因为根目录文件分配表已经满了。每当建立一子目录或文件后，DOS会分给它32个字节，子目录或文件的所有参数都在这32个字节里：

第1到第8个字节是子目录或文件的名称。

第9到第11个字节是子目录或文件的扩展名。

第12个字节是它的属性。这个字节的8位含义如下：

0:只读
1:隐含
2:系统
3:卷标
4:子目录
5:文档
6:DOS保留属性
7:DOS保留属性

每位数字为0表示不是，为1表示是。

第13到第22个字节是DOS的保留字节区。

第23至第26个字节是子目录或文件的建立时间。

第27和第28个字节是子目录或文件在磁盘中的起始簇号。

第29到第32字节是文件的长度，对于子目录这4个字节都是零。

利用PCTOOLS等编辑工具将上述字节的储存信息改动便可以达到加密效果。进入PCTOOLS 4.3，启动EDIT DISK（编辑磁盘）功能，选择第一个根目录扇

区(FIRST ROOT DIRECTORY SECTOR),然后在显示窗口右边的ASCII码显示区里寻找要加密的子目录或文件。对于PCTOOLS 9.0或NU 8.0来说则是DISK EDIT(磁盘编辑器),它们的功能更全,可方便的修改多级子目录的参数而且操作更直观。找到子目录或文件后就可以开始操作了。

(一)修改名称

大家知道,进入子目录的通常做法是首先了解该子目录的名称,然后用DOS的内部命令CD进入。如果我们事先不知道具体子目录的名字,当然也就无法进入了。利用这个原理,我们可以在建立子目录的时候,在子目录名中加入一些特别的字符,使之在正常的显示状态下看不到或者无法识别,从而达到保密的目的。比如我们可以建立这样一个子目录:"C:\> MD WCX 晓~(即将"晓"字的右半边用删除键删除后回车)"。这时如果执行DIR命令,就会看到有一个"WCX ~"的子目录,其中"~"是无法识别的,如果键入"C:> CD WCX"则根本不能进入该子目录,只有键入"C:> CD WCX 晓~"才能进入到该子目录中。

这是因为文件名一般都是标准ASCII码,它们是可以直接从键盘输入的。ASCII码包括128个标准ASCII码和128个扩展ASCII码,扩展ASCII码是很难从键盘直接输入的,这种方法的思路就是将目录的文件名改为若干个扩展ASCII码,从而不能直接从键盘上输入目录的文件名,也就不能用CD命令进入该目录了。

不过这对于PCTOOLS、NC等窗口形式的工具软件是不起作用的,而且用按住ALT键同时输入相应的ASCII码的十进制数代码这种方法也可以将其破解(按住ALT再依次按小键盘的3个数字即可生成相应的ASCII码)。

(二)修改起始簇

一个硬盘在格式化好后,将由若干个簇组成,一个簇中又包含若干个扇区。一个文件存入磁盘时,至少占用一个新簇以便于DOS进行磁盘管理,而DOS则为每个文件、目录分配一个起始簇号以标明其在磁盘中的位置,当DOS要访问一个目录时将直接读取其起始簇号以知道它的位置,之后才能进行磁盘访问的操作。如果我们将这个目录的起始簇号修改成错误的数值,使DOS不知道它的正确位置,也就不能对它进行访问。这就是修改簇号保护目录的原理。在根目录文件分配表中对每个目录的描述行中的第27和28个字节就是相应目录的起始簇号。修改前要将原簇号,也就是正确的簇号记录好,然后改成什么值都可以。我们会发现这个目录依然存在,但当我们进入其中就会发现目录中要么什么也没有,要么是一大堆怪符号,原来的内容完全不见,从而起到了保护文件的作用。当我们自己要进入目录时,要先改回正确的簇号,然后才能进入目录。从理论上讲有65536个簇号(从0000H到FFFFH,但具体数目要视每个磁盘的原始参数而定)所以外人通过修改簇号的方法进入目录的可能性是微乎其微的。

(三)修改属性

假设我们要修改一个叫GAME的子目录。进入PCTOOLS的磁盘特殊功能寻找GAME。找到后将看到GAME目录有两排有效信息,这时便可按上面介绍的字节意义修改,从第一排数起第12个,便是属性字节,当前为10(十六进制),换算二进制为10000正好代表目录,10010代表目录隐含,换算十六进制为12,存入便可将目录隐含,此时DIR便看不到了,但PCTOOLS仍然可查到。可将记录文件长度的4个字节全改为十六进制的FFFF,这时PCTOOLS便查不到了。

(四)多层嵌套综合加密

如果我们将以上几种方法结合起来,并且将加密子目录建立在多级隐含的子目录下,那么所建立的子目录就具备了相当的保密性,即使对计算机知识比较熟悉的非法用户也对它无从下手。

如果想让PCTOOLS或KILL查盘死机,可另外建一目录,如AAA。再进入,在其中建立下一级子目录BBB,进入PCTOOLS的磁盘特殊功能寻找BBB。找到后按光标移动键上移可看到还有两个目录,即"."和"..",将BBB目录的第2排第11、12字节改为.目录中的相应偏移量的内容。这样做的目的是使BBB目录中的首簇指向它本身,PCTOOLS读目录时便会读完一个BBB又读一个BBB,无法进入该目录,如果想加密得更好,可将AAA、BBB再改成若干个ALT+255组成的目录然后隐含。这样当KILL或KV200查毒时能让人莫名其妙。

二、软件加密

上文讲的都是基本的方法和原理,具体的运用组合很多,这里就不多讲了,大家可以自已研究。然而,不幸的是这些方法也都是可解的,包括修改起始簇号,而且这些方法也不能防止他人对目录的破坏。许多计算机行家也注意到这一点,从而另辟捷径,寻找新的保护

目录的方法。

他们一开始的思路是这样的：如果在内存中驻留一个程序，对目标目录设置一个访问密码并禁止对其写操作，那么就可以保护目录不被非法进入或破坏。我的确听说过有类似的程序出现，但其弱点也是明显的，比如从内存中撤除这个程序就会使保护完全失效。读到这也许大家现在会问，是不是真的没有有效保护目录的方法了？其实不然，我们都知道，现在的计算机都可以为硬盘加锁或设置密码，使非法用户无法进入硬盘，也就谈不上查看或破坏文件了，那么如果在硬盘中开辟一个虚拟盘并为其设置密码同样可以保护其中的数据，而且硬盘又同时可用，从而方便了许多。因此又有人按这个新思路开始编程工作，现在就有一个极好的保护目录的程序供大家使用，那就是著名的 NORTON UTILITIES 8.0。

NORTON UTILITIES 8.0 是 SYMANTEC INC. 出品的实用工具软件包，它拥有强大的磁盘管理功能，其中有一项就是保护磁盘数据，那就是 DISKREET，它可以对文件和目录进行有效的保护，其基本原理就如同上文所说，在硬盘中设置虚拟盘，并用密码和加密运算等方法加以保护。

三、读盘加密

假如你愿意将软件拷贝给别人，但又不愿人家再拷贝，则用于目录加密等方法难以实现。目前市面上的软件大都运行时要读钥匙盘，其实是读盘上不能拷贝的指纹罢了。那么怎样才能做密钥盘呢？不用做，用高版本的 DOS FORMAT 后的盘都有一个拷不走的东西，那便是磁盘的系列号，利用它便可对磁盘加密。

当用 DIR B：| FIND "5156-BDBO"（这里假设是 B 驱，合法盘的系列号是 5156-BDBO 时）后，如果是非法盘会有一个错误返回值，根据对错误返回值的判定，便可识别是否为非法盘，我们可将要加密的软件中的部分文件改名，建议改为原名加上若干个 ALT + 255[以下表示为(ALT + 255)]，当通过检测后将名改为原名以备程序调用。如果通不过则转入你自己设计的程序。以上的程序只用批处理便可。为了保密以免看出破绽，将 FIND.EXE 改为 DNIF.DAT。以下程序供大家参考：

```
@echo off
ren dnif.dat dnif.exe(dnif 实际上是为了保密而改名的外部命令 FIND.EXE)
DIR B: | DNIF "5156-BDBO" >nul(检测)
if errorlevel 1 goto error(发现错误运行 error 段)
ren s(ALT + 255) .dat s.dat(将要保密软件中改名的文件名改回来，否则不能用)
koei(设保密软件中的可执行文件为 koei，调用可执行文件)
ren s.dat s(ALT + 255) .dat(将文件名再改成可执行文件无法调用的名)
goto end(出口)
error 该处由用户编
end
```

加密后必须包括改名为 DNIF.DAT 的 DOS 外部命令 FIND.EXE。批处理很容易被一般人看懂，如手头有将批处理转换成 COM 或 EXE 的程序，最好将批处理转换成 COM 或 EXE。

如手头无转换程序，只要有 TURBO C，也可将批处理转换成 EXE。具体办法如下。

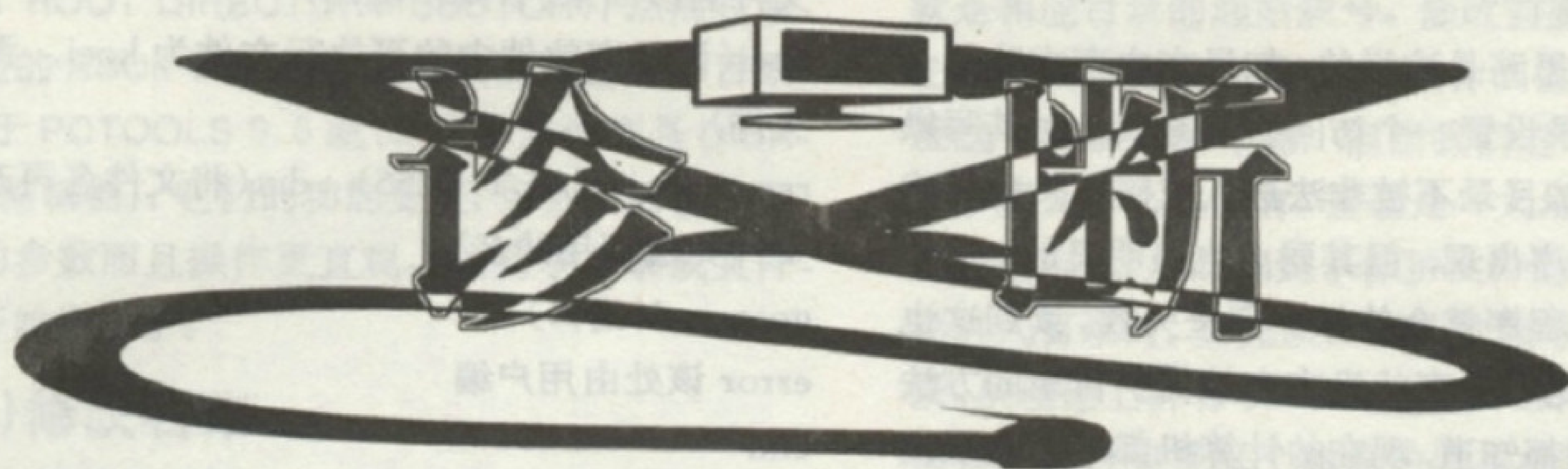
```
main()
{char a[30] = "ren play.dat play.bat",
    b[30] = "play"
    c[30] = "ren play.bat play.dat";
system(a)
system(b)
system(c)
}
```

将批处理 play.bat 改为 play.dat，再运行上面 C 语言生成的可执行文件便可。

利用 C 语言的 system，可将更多的批处理命令放入可执行文件，但要注意，批处理的错误返回值 C 可能检查不到，所以不能把 if errorlevel 1 放入 C 编程段。

该方法有一缺点，如果用户在中途用 GB4 或 CTRL + ALT + DEL 退出系统，因文件名没改成不能被调用的文件名，以后便可直接用该软件提供的可执行文件进入。要想解决这个问题，要用到对可执行文件的加壳，这样便不是简单的加密方法了，也有现成的程序提供这种功能。希望有人用简单的批处理就能解决这个问题。

汇贤软件游戏大世界
三国演义 II
欢迎来电来函索取软件游戏目录
售价：￥89元；款到发货，特快20元
北京汇贤公司
供求热线：010-62643602
批发电话：010-62616436
邮购地址：北京市海淀区中关村善缘桥55号　邮编：100080



问：本人在玩游戏时使用了二键手柄，但只有上、右两个方向，而下、左不能控制，为什么？在 WINDOWS 95 中能否使用 SMARTCD 等软件加快存取速度？ 上海 阮劲松

答：手柄往往需要校正才能正常使用，一般在游戏开始或 OPTION 时就可以校正。在 WINDOWS 95 可以使用旧的 16 位缓冲程序，不过不但不起作用，还有可能影响 WINDOWS 95 的速度，甚至重新启动。 北京 露西亚

问：大宇公司游戏中附的 JS3.EXE 是否只支持大宇摇杆？ 北京 康晓宁

答：是的。所以在大宇的游戏中无法使用普通摇杆，只能使用大宇摇杆。 北京 心愿

问：《魔神战记》中保护神泉的老人问了我一个时间的问题，答案是什么？ 河北 赵立勇

答：去调查后院的挂钟可以发现勇者微章，把它给老人即可。 北京 李鹏

问：我在玩《魔法门之英雄无敌》时常常死机，特别是在攻城时，有解决方法吗？ 北京 张成

答：智冠公司已推出了它的修正文件，可以除去这个毛病。在服务部购买的读者可以到《大众软件》读者服务部索取。 北京 皇火精

问：DOOM2 在近距离大画面时有粗糙的方格出现，是不是有毛病？ 辽宁 意真

答：NO，这就是通常所说的马赛克效果，是 DOOM LIKE 游戏的通病。 北京 武松

问：WinG 和 Win32S 是用来干什么的？什么样的游戏或软件需要它们的支持？ 扶顺 隋亮

答：WinG 是微软发展出来的一种图形加速软件，它可以使 WINDOWS 3.1 下的位图移动变得更加快捷与方便。

Win32S 是一种以外挂的方式使 WINDOWS 3.1 在某些方面升级为 32 位的软件。一般支持它们的游戏或软件本身带有这两个软件，如果没有也会在运行时告诉你。 北京 飞龙

问：我有一台长安 CEC－E 中华学习机增强型，使用 5 寸的软驱，请问：

1. 可否使用贵刊的 5 寸软盘；
2. 可否配备鼠标；
3. 可否玩《倚天屠龙记》、《笑傲江湖》等游戏；
4. 可否配置声霸卡、视霸卡？并请告之安装方法。 湖南 易燕

答：这些问题一块来回答。中华学习机的原型是苹果Ⅱ型电脑，而苹果Ⅱ与 PC 是两种不同的机种，所以那些为 PC 设计的硬件，如声霸卡、视霸卡；软件，如《倚天屠龙记》、《笑傲江湖》等，甚至软盘都无法在苹果Ⅱ（即中华学习机）上使用。至于鼠标，苹果Ⅱ上曾经出现过，但现在已经很难买到了。 北京 九阳

问：近日刚换上的新光驱，但一启动屏幕就是一片漆黑，总是检测不到光驱，而硬盘的指示灯亮了好长的时间才灭，光驱的指示灯却一直亮着，如何解决？ 北京 张立春

答：这是光驱的信号线接反之故，可以反着接试试。 北京 飞龙

问：我购得配套软盘第 1 期，使用 PCTOOLS 时只见标题画面，再按回车屏幕就向上移，不见光标，敲人 CLS 可见光标，此情况出于 C 盘，A 盘没事，这是什么原因？ 北京 郭新亮

答：你所使用的 PCTOOLS 版本是 4.X 版，此版支持大文件但不支持大硬盘，想必你的 C 盘分区过大，就会出现上述情况。请改用 PCTOOLS 5.0 版，但此版是支持大硬盘不支持大文件，这就是所谓的鱼和熊掌不可兼得吧。 北京 飞龙

问：我的 B 驱（3 寸）近来老是不读盘，在 WINDOWS

下则提示 B 驱不存在或是 B 驱软盘未格式化（当然是已有内容的盘)，在我格式化一张盘后，则又可以读出原先读不出来的盘了。此种毛病在 A 驱（5 寸）上也出现过，当时逼得我连换三个软驱之后就莫名奇妙的好了，这会是什么原因呢?

湖南 金川

答：有两种原因：一是软驱光敏管上的灰尘太多，阻碍了光线的传输，只要把软驱拆下，找到上下对应的光敏管并把之擦干净即可；二是软驱的磁头偏了，无法读到正确的磁道上，遇到这种情况只能把软驱送去修理。 北京 顾宁

问：我新换了一块联讯 8551 主板，在 CMOS SETUP 的 Chipest Setup 中有 Memory Hole(内存洞?!）一项设置，是干什么用的? 河南 李昌

答：此项设置正如其名，就是“吃掉”内存，这是因为有些软件（或硬件）对内存有要求，不允许超过它们的指定范围，如果超过它们就会“罢工”，所以特设此项设置以“安抚”它们。 北京 常亮

问：贵刊提到修改《明星志愿》时，因为(999)(十进制)＝(3E7)（十六进制)，所以改为 E7 03，3E7 等于 E7 03 吗? 武汉 欧阳浩刚

答：因为电脑中有一个规定，数字都是以低位字节在前高位字节在后的顺序出现，所以修改的时候也要按此顺序修改，那么十进制的 999 转换成十六进制的 03 E7 后就要以 E7 03 的顺序修改。

北京 王旭

问：本人买了一套叫《古大陆物语》的游戏，但启动后画面上下不停地跳动，是否显示卡不兼容，放在别人的电脑上无此现象，请问如何处理? 广东 李威

答：很不幸的是你说对了，《古大陆物语》的开始画面不支持 Trident 9400 的显示卡，但 9440 可以，所以只有换显示卡了。如果真想玩的话，让本人告诉你一招，首先要载入 GB4，再启动《古大陆物语》，当画面跳动时叫出 GB4，再退出 GB4，这时鼠标的移动可以稍微地看到一点，然后用你的信心、恒心、耐心把鼠标轻轻地移到开始选项上并选定开始，游戏画面是不跳动的，最后用 GB4 保存现场，下次玩时就可直接调出。笔者就是用此招才得以玩上《古大陆物语》的。 北京 暗黑之龙

问：同样是 4M 内存，在有的机器上检测的扩展内存是 3072KB，而有的机器则是 3300KB 左右，这样对于某些对内存要求极为严格的游戏前者就不能运行，而后者可以，这是为什么？有没有办法可以解决? 辽宁 一平

答：在扩展内存以下的 1M 内存里，其中的 640KB 是基本内存，这是大家所熟知的，剩下的 384KB 则作为保留内存记录着诸如彩显缓存、单显缓存、硬盘参数等信息。这样 4M 内存理所当然地就剩下 3072KB。但有的主板或软件对这 384KB 动了脑筋，“反正象单显缓存这样的保留内存已对用户没有了作用，不如把它还给用户。”于是，将近有 256KB 被“释放”了出来，而成为基本内存或扩展内存的一部分。所以你就会看到有的机器的扩展内存是 3328KB。至于办法，虽然可以用软件获得但不如硬件支持的好。 北京 王旭

问：我在运行一些程序（尤其是游戏）时会突然出现类似以下的字样：Emm386 has detected error ＃12 in an application at memory address 7000:9494 to minimize. the change of date loss, emm386 has halted your computer.

这是怎么一回事? 广州 小清

答：这是因为你所运行的程序与 EMM386 有冲突，如果程序并不依赖 EMS 的话就请用 XMS 或是 NOEMS 启动，如果不是那么请用 QEMM 或是 386MAX 启动。 北京 道格拉司

问：《龙剑客》(DRAGONLORE）中，在一位身上长有翅膀的战士那里获得一把钥匙，但来到一个地道口时，大铁门开不了，有钥匙也不管用。铁门右边有一个拉环，已经安上了齿轮，可拉不动，怎么办?（1996 年第 7 期问诊） 广东 罗东强

答：那大铁门除了安上齿轮外，还要拿桶水挂在拉环上才开得了。现在你先不要管那铁门，应回到那位身上长有翅膀的战士那里，进屋后转身面向楼梯，从左边上到睡房，在桌子的抽屉里找到手帕，然后回到喷水池，弄湿手帕，戴在口上，去采一朵兰花，如果没戴上湿手帕就去采花，主角就会昏倒，但会有一位骑龙战士来救你。采到兰花后，到满是蘑菇的地方，那里有一位蓝皮肤的女战士，在那里使用兰花，主角就会变成小矮人，在蘑菇村，主角会学会解除幻觉魔法的方法。 广东 星健

问：《刚果惊魂》（CONGO）中怎么从丛林中出去?（1996 年第 8 期问诊） 湖南 汪瀛

答：在一开始的丛林中可以找到吹筒（左上方)、吹筒

（右边大陆的死人身上），将两者组合后去射毒蛇（右边大陆），干掉毒蛇后向前走会拿到一个圆石头，回到左上方，将圆石头放在圆盘中间的凹洞中就可走出丛林。　山东　张晨

问：我最近从 386 升级到 486，但原先的键盘和鼠标却不能使了，我把它们接在 386 上又能使用了，这是怎么回事？　北京　卓韦

答：你的键盘是机械的吧，有些 486、586 的主板不支持机械键盘，你只能换成电容的键盘了。至于鼠标，有可能在 386 是接在 COM1 的接口上，而在 486 变成了 COM2 的接口，解决的办法有两种：一是在装载鼠标驱动程序时指定接口；二是把主板上与 COM1 和 COM2 相接的插座对调一下。

北京　王旭

问：《大众软件》总第 13 期的“你问我答话奔腾”上说高性能奔腾在完成 32 位软件时比同主频的奔腾快 50%，但在完成 16 位软件时比同主频的奔腾还要慢，请问同主频是什么意思？难道奔腾 166 在完成 16 位的软件时还不如奔腾 75 或 90 吗？奔腾 50 或 60 由于是早期的产品，技术还不稳定，所以过早地就给淘汰了。那么奔腾 150 和奔腾 166 也是高性能奔腾的前两个产品，它们会不会也象奔腾 50 和奔腾 60 一样呢？PENTIUM PRO 是 686 吗？

北京　尚海

答：首先要解释一下，高性能奔腾这个词是不对的，应该是高能奔腾，它是奔腾的下一代产品，英文名为 PENTIUM PRO，按照习惯它就是 686，英特尔为它起了个中文名高能奔腾。如此解释你就该明白了吧，也就是说高能奔腾 166 在运行 16 位软件时是不如奔腾 166 的。可以肯定地说，奔腾 150 与奔腾 166 也会被淘汰的，只是不是现在。

现在有的商家标榜自己的主机非常便宜，而且是奔腾 166，还有 8M 内存声卡等，不过在买之前一定要问清楚那些配件的牌子与性能，因为商家可以在 CPU 上不赚你的钱而在这些配件上做文章。　北京　盍风

问：为什么我从游戏中截下图像后，所需的硬盘空间比游戏本身还大？其次，游戏本身也是静止的图像，可它却没有一个能用 VPIC 查看的图像，它的图像都存放在哪？用什么算法？可用什么软件查看？　北京　一位未注名的读者（不是名字！）

答：那是你截的图太多啦，一般游戏的画面都是组合起来的，事先画好背景和前景，在运行的过程中根据情况把前景贴在背景的不同位置上，这样就可以组成不同的画面。游戏的开发者在制作游戏时，要考虑到自身图像的格式，这样既可以便于调用，又可以防止别人直接查看，所以他们会用自定的算法处理图像。这些被处理过的图像文件与其它文件混合在一起（或单放在一个子目录下），别人无法查看，只有游戏开发者可以。　北京　李杰

问：为什么我的盘用 HD-COPY 格式化后显示没有任何毛病，但用 PCTOOLS 和 DOS 的 FORMAT 格式化后却发现有许多坏道？　北京　小张

答：HD-COPY 有一项校验开关，若是关闭则在写盘和格式化时不对磁盘进行检查，如果有错误也就不得而知了，PCTOOLS 和 FORMAT 一般对磁盘进行 3 至 5 次的校验，对于坏道很容易查出。

北京　赵迪

求诊

一　《绝地——众神之诅咒》中，开启楼下的三色锁所需的三把钥匙，我已经找到楼上抽屉的钥匙与埋在皇宫外的土堆里的钥匙，那么第三把呢？在树林遮蔽的地方可以用鸡心项链引出一条光线，经过反射照到一个宝石上，完成上述必须 4 个反光物，除了鸡心项链、银盘子外，其它两样在哪呢？还有神殿的符号有何作用？那个和我下棋的精灵又如何对付？　武汉　王攀

二　《模拟农场》的期货生意怎么做？　温州　FARMER

三　在《世纪末商业傅革命》中，我要发展轻工业，并且开始做衣服，但采棉机把棉花采完后，后面的机器怎么也不动了，我检查过，制作程序没错，不知是为什么？　北京　郁菁

首次大众软件奖获奖读者名单

特等奖

贵州	杜淳	贵州省贵阳市第六中学化学组刘云华转

一等奖

北京	郭[illegible]	北京印刷学院609#
广东	李宁远	广东省珠海市吉大吉莲新村121栋601

二等奖

北京	张利	北京市崇文区广渠门内大街9号
	江玮	北京大学七公寓212室
	夏爱军	北京农业大学审计处
	殷哲	丰台路26号17楼1单元8号
广东	黄国怡	广州市天河东路广东省水利电力学校8栋603号
河北	魏轶峰	河北省邮电科研所
湖南	陈勇	长沙市劳动东路101栋西-1号
辽宁	张玉新	辽宁省抚顺市第二中学三年五班
上海	李博力	上海市徐汇区宜山路655弄6号217室
四川	刘宇	四川省成都市通惠门街1号四川省医药物资总站

三等奖

安徽: 曹海　潘钢　魏晓旻

北京: 徐哲　关维　宋玉枝　姚辉　侯一　连桦　朱宇明　步绍波　闫飞　曾明　蔡文　杨智　刘松涛　王金波　曾若希　王德源　王征　干平　郑泽延　赵一丁[2]　孙含冬

福建: 陈景峰　林天虎

甘肃: 聂洪涛

广东: 谭炜柱　张达新　劳建锋　吴荻华　吴荻　陈穗琳　何志杰　刘羽中　关景康　余惠琼

广西: 李功明　黄慧　卢桂珍

贵州: 吴敬杰　邱华

河北: 王庆

河南: 秦夏涌　李军　孟巍　僧林波　史腾飞

黑龙江: 王宏林

湖北: 朱润兰　郭振海　刘杰

湖南: 杨亮

吉林: 张延辉　杨笑宇

江苏: 周健　阚静龙　许刚　郝及　丁可　曹东寅　张锐　陆益

江西: 何仁峰

辽宁: 柳惠娣　王建立　吕歆　杨阳　陈晶丽[2]　贾志宇

山东: 宫相元　郝德明　郑剑　陈德利

陕西: 邢继纬　张佑全

上海: 茅文林　韩若源　肖宇烽　吴勇华　陆世琦　王越　顾兰珍　徐遂　解勇　叶兆曦　王炜　刘天道

四川: 裴斐　姜超

天津: 叶剑平　魏东毅　张世欣

云南: 王明喜

浙江: 潘海峰　牟昆[2]　李江

四等奖

安徽: 吴宏志 孙杨 陈新 高传宗 张少军 许鑫 戎炜 芮凯 钱进 何杰 童靖 韩昌茂

北京: 臧歆义 贾洪波 李屹松 曾翊 武治华 于敏 胡晓辉[2] 于学章 甘越 李斌 肖文全 金志伟 李宁 孟涛 王超 冉辉 叶延华 王鹏 梁宇 金龙 江超 李晓齐 李艳秋 咸月瑛 岳淼 赵绍棣 王健 刘鹏 高志刚 王为民 张鸿飞 冯琳 赵小明 刘晶捷 郑榕 王伟 童卫 李波 赵镝 李飞 李云帆 刘菲 王三群 李云 李萌 姜晨 安万雪 李洋 张帆 柴绍军 严珠妹 钟鸣 徐颖鹏 王晔 张建国 王惠玲 李小龙 陈庆金 温耀洋 朱宏伟 陆军[2] 孙明 肖万涛 郭云鹏 王峥 任刘民 姜爱容 贺从戎 潘宏伟 王京田 程寅 李以椿 张玉珊 刘天欣 葛立新 顾力群 程文凯 范鹤凌 姜旭峰 张健 诸一楠 隋建国 赵耀 王涤 张利 孟庆楠 杨鹏 林朗 蔡辉 周剑锋 王凯 李兵 吕晓东 张羽中 王哲 张建玲 宋永安 郦淼 贾欣 赵守正 李海波 师玮 路申 张亚平 王博原 陈杰皓 朝路 曲宁 金明 郭亚力 纪权 刘佳 赵岩 赵琛 郭秀平 李铁松 马渤伦 董欣 周春吉 瞿直 常晓波 李琴 叶燕民 张帆 曾幸若 原敬东 张猛 亢雷 宋坚之 石晓光 刘纪国 张宇 李延明 孙跃 殷悦 郭可昀 赵炎 李轩 闫飞 李江 康凯 唐钧 孙淑新 沙江 王征 赵德贵 方东 申晓昌 胡伟 田剑 王斌 陈霆 郭宇 张新宇 熊鹏 王素仙 张景莲 韩晓飞 陆强 李想 刘晓东 诸葛欣[2] 刘畅 梁继明[2] 東翠英 迟勇 罗巍 李冀 虞飞舟 李征 冉绍军[2] 于曦宇 苏吉吉 李祎宁 张浩 李强[2] 付彬 曹宜嘉 白昆禄 于惠贞 席浩军 马德宽 段钢 姚宇江 罗连生 罗剑 王燎原 樊晔 佟京莎 刘岗 梁跃明 谢良敏 俞海明 李永振 耿健 戴鲁飞 刘岩 陈奕玲 赵启大 姚志红 于鹏 罗广 张钢华 赵瑛 郭韻晗 那冬梅 窦宗敏 张芝兰 吴素华 张兵 郝鹏 老荣波 沈彬 王永昌 付亦晨 孙俊生 王戈 阮利良 李小越 赵翔 沈钊 刘玉范 宋延海 孙兴旗 颜里昂 徐少敏 张志辉 王瑞庭 李显争 张谨 郁庆 梁锐 靳朝生 杨乐 马力 蔡志明 贺红军 郑泽延 袁斌 李枫 何勇[2] 李远 马宁 谢淑芳 毛洪芬 石春兰 兰玉林 于凯 赵一丁[2] 黄舵远 王嘉 马建 李硕 张鹏 金智杰 黄力平 钱和 李振华 付强 郑宏伟 王贵祥 蔡鹤年 倪骅 周立恒 李晨 卢建楼 吴樾 徐新红 李淑珍 庞文飙 魏东 吴鹏 刘迪 吴漫翔 剧列 李佳华 丁大雷 凌楠

福建: 郑信涛 王玮宏 陈锋 陈景峰 谢浩 杨巧伟 王欣 陈烨

甘肃: 胡宁 顾伟 王陇平 朱振刚 吴立伟 聂洪涛 李栋 袁栓营 黄消彬 邓斌 王中建 关玉昆

广东: 周俊文 蒲伟雄 戴伟东 连龙发 陈俊儒 冼敏佳 朱宇宏 黄炽明 李雪莲 朱颖贤 梁宇洲 尹靖 唐志学 王立平 林远航 冯志辉 黄志远 张伟雄 刘江 谢建中 叶永健[2] 邓伟华 郑洪粤 唐历 梁煦 苏立波 赵祎洋 温玉坪 杨敏聪 吴腾奇 周大伟 林阳川 汤明鑫 曾颢 文国强 李宁远 黄涛 邓七 陈伟明 李小霞 孙泰 余惠琼 许瀚 刘东峰 王靖

广西: 黄惠珍 刘懿德 陈科 苏世文 卫锋 李万强 黄宁源 杨朝晖 黄本金 周志英 吕建福 阮晓宁 彭凤岗 潘扬[2]

贵州: 易树鸿 范军 谢亦赤 吴启国 姬海涵 何文峰

海南: 吴海兵

河北: 侯新辉 孟昕 田炜 黄河 王海涛 修非 李雪东 支颜东 李兵 赵文通 白国爱 祝佳霖 宗奕男 蒋宇 曹越胜 陈燕 甦震 周海鹰 陈丽娜 谷毅 周子希 张海文 张海武

河南: 李信伟 侯敏 张学良 陈爽 吕子渝 杨劲松 张恒 王亚雷 闫三军 张恂博 刘阳 李轩 刘星 杨武斌 邹研 郭亚琳 张庭枝

黑龙江: 韦健玮 别闽端 张连德 杜立 张宏涛 李沧波 杨威 陈继长 张滨勇 孙洪仁 苏黎明 杨连辉 毛建 王琦 宋志杰 周喜文 李晓楠 胡博 于波 唐祁 马建章 黄坚 金石 刘健 李临 赵威 张国君 马启元 张矿 任民

湖北: 扶强 叶坤锋 祝宁 汪泉 孔庆波 余永生 马驰 李祖刚 王渊 黄鹏 严亮 黄牛 童飚 熊宗强 王璐 何军 王幼林 刘刚 张德厚 严晶 徐桁 闵鹤 付斯进 洪东亮 任汉皋 肖永忠 左亚新 周豫 张华 杨振宇 金利华 唐希求 艾沙 张家斌 范青

湖南: 张炜 许晓海 刘霈 柯南 马昕 肖敏 季南 王欣 杜景堂 刘麒麟 冯金泉 刘振海 李辉 王毅 徐昊 蔡晖 李达人 郭洋 陈宏波

吉林：张宇 慎东峰 季潇 李鹏 杨丹丹 安鑫金 高路 潘业琦 杨开宇 谢百锁 张立军 王振宇 陈海波 刘湛 杨玉玲 邱菊英 王建澍 佟冬

江苏：陈伟 常胜利 沈伟 王震 周宇旭 沈晨 史伟 吴波 阚静龙 蒋焱阳 杨大义 施晓健 周波峰 许峰 孙浩 乔小力 朱炜 陈洪一 马江旭 许刚 张国滨 蒋灵岭 宋庆军 陆忠魁 顾新彦 朱俭 吴建栋 李强 曹健 郑强 周宇鸿 姚焕新 杨澍 陆勇 石正华 高翔 杨锡庸 蒋鹏 张荣顺 李伟 周波 黄晓斌 王荣光 肖晓栋 唐继宇 董家元 潘逸清 郑利明 董家青 黄晓清 张波 张文 袁烨 黄同诞 周斌 邵新 成金国 刘雪冬 吴其昌 虞正传 杨星 卞渭汲 叶峰 周公民

江西：蔡哲 江伟 危由亮 魏庐生 徐炜 吴强 黄震

辽宁：徐韬 柳惠娣 杨栋林 张越峰 张绍严 史田涛 董国坤 张晓东 韩秀梅 纪大欣[2] 姜毅 焦迪鸥 汤茂昌 刘忠旭 邹路卿 贾晓旭 于强 毕克良 郑洪剑 袁林 顾大龙 彭义 李辉 陈建华 沈亮 马庆荣 何珩 方向明 唐天恭 梁小龙 张欣戈 杨宇 谷晓峰 田庆宇 魏国 付冬[2] 刘寒冰 田立杰 罗英 马赫 李新鹏 吴兴琴 吕晓毅 阎宏泽 顾鹏 周斌 刘长盛[2] 耿树暹 王洪斌 李万生 程国瑛 李智 鲍弘明 路光华 衣言平 修冠华 黄韬 晋凯

内蒙古：郝建平 李萍 曾令旗

宁夏：吴国福

山东：郝德明 姜宁 李巍 纪志勇 张超然 于新全 邱兆宝 宋立焕 严健 李军 刘毅 李长斌 褚星 运大庆 李岩 蔡权 于添力 陈正人 丁学斌 王志鑫 宋江鹰 高秀兰 孙晋 陈峰 李峰 陈龙 沈祥忠 陈静 何永军 孙鹏 彭荣文 路冰 李克 王伟 傅东波 林若峰 岳晓东 邹云宏 张涛 高峰 周英明 王彧 杨庆山 段立忠 李闰虎 张淼 田金亮

山西：陈利忠 孙晓泉 史文新 赵进 张晓泉

陕西：邓羽 张亚平 陈勇 李克恭 刘伟 韩锦 郝选民 李春光 陈发仁 黄涛 姚选明 郝宝坤 陈琪 徐睿文 安喜智 杨宁 张戟 唐昭 候理臻 杜小强 田舢 薛山

上海：杨振宇 沈拥军 茅文林 陈璀 陈樑 吴昕 邓喻 沈重 彭培欣 侯正扬 潘亮剑 陈军 郑钦岳 杨文 冯康 邵伟斌 王志良 张厥亨 刘栩 蔡晓东 毛文华 黄建荣 刘青 蒋迪蒙 胡立 宣捍东 朱铭 戴懿颢 倪智强 项周臻 张志明 刘颖冰 陶铭东 张烨 奚碧华 王健 陈杰 汤晓东 方勇 张宇 苏剑 顾钢 葛锐 戴光祖 陈东 徐隆 周一帆[2] 李涛 罗非 刘晓明 阮维民 吴宇华 俞奇璞 张权 吉松 郑俊 邓琦敏 陈华 徐华懋 潘利新 王峰 向旭良 徐元 徐云海 薛义 徐巍 蔡宝华 黄凯 汤淼 吕立宾 陈曦[2] 孙玮 杨戈 郑春晖 杨振斌 沈忠英 朱凡 丁伟铭 张毅 姚建青 何扬 王荣 周毅 俞峰 林雨 糜志明 张川 潘溶飞 於华 郑艺 陈伟 袁剑 石奇镇 周捷 王春 刘旺卿 许征 丁春峰 熊韬 邓彦 王大伟 王健勇 秦新 严小萍 张怿 马骥良 叶登科 毛欣 饶良智 童伟 左永铭 王永勤 刘浩琦 王昀 孙骏杰 沈明辉 沈敏杰 孙刚 刘伟 方晨 候正扬 薛卫华

四川：向前 毛静蓉 杨明忠 袁更生 孔杰 于永年 颜亚奇 龙现南 欧东 李雨蒙 杨永慧 李勇 潘松 张德华 姜帆 张卓 李明胜 李朝光 蒋毅 李运海 贺璞 李闰涛 蹇锡尧 刘邗 黎谦 冯浩 冯刚 尹丽 徐前烨 彭飞 黄剑鹏 黄勇 贾伟 姜勇 陈延 何江 蒲宣志

天津：李京泽 王滨 林涛 赵健新 许源[2] 吴金海 王珏斌 侍江天 王智 穆瑞新 张庆峰 程利滨 孙浩 张津波 金建军[2] 林林 金勇[2] 贾致毅 高霁新 李琳 赵航 张璐 庞传智 张卫东 张阳 叶欣 金光伟 张昕 王双庆 李超 曹丽颖 吕小松 梁晔 曾川 刘健新 李立羽

新疆：贺云先 刘广忠 何向东 邬昌明 沈伯韩 马真虎

云南：岳奎山 林彬 周学海 王志岗 李斌 周云坤 马杰 潘致勇 曾韬 许磊 杨旭 那海粟 俞晓龙 李忠屏 何文景 施云江

浙江：钱江 沈荣 杨建国 梅松 郑灿 汤鸽飞 陈桦 方扬 叶一闻 陈勇 蒋智玮 栋红旗 宋大力 谢振宇 蔡宇冬 林军 孔令宇 俞坚东 吴咏凯 王敏华 范之岳 董毅 李明 牟昆[2] 王杰 王文炳 郭海平 郑健伟 周勇 徐向荣 王超尘 梁定丘 陈升 朱肇中 张连芳 陈力 黄凌

注：因许多读者寄来多张奖，故有重复中奖现象，有同时中两个奖项，也有同一奖项中了两份（最多为 4 份），对于同一奖项中多份中奖，我们将在名字后注上数字，而中多个奖项者请读者细心查找。所有奖品将在 9 月 23 日之前寄出，一个月内未能收到者请电 67025781 查询。

大众软件服务快车

市　场　星　云

（本期广告索引）

1997 年度《大众软件》征订工作已经开始

改进出版质量,本刊明年改成**胶版纸**印刷

正文 80 页　增页 16 页　彩页 8 页

价格不变　每册仅售　6.00 元

可在如下地点订阅

当地邮局、大众软件读者服务部

本刊邮发代号:82-726

特别优惠在读者服务部邮购者,邮费免收,挂号寄发!

订阅半年者赠送第二届大众软件奖奖券一张

订阅一年者赠送第二届大众软件奖奖券两张

在当地邮局订阅的读者请将订阅收据(复印件)寄到杂志社,以换取奖券。

《1996 年大众软件增刊》及配套光盘

十月底推出

《增刊》:正文 192 页,彩页 48 页,内文沿袭《大众软件》月刊的风格,仍为实用知识和休闲娱乐并茂,封面彩色覆膜,售价 22.00 元。

《增刊》配套光盘:集成了自《大众软件》创刊以来月刊配套磁盘的全部软件、《增刊》中所介绍的优秀共享软件及部分新游戏的试玩版和演示版。零售价 45.00 元。

邮购方法:在北京《大众软件》读者服务部订购,具体办法与订阅月刊相同(挂号寄发,邮费免收)。

邮购(邮局汇款):

收款人地址:北京和平门邮局 3056 信箱

收款人姓名:大众软件杂志社

邮编:100051

附言:写清您订阅的内容

特别注意:

1. 填写汇款单时要字迹工整、清晰,切不要忘记填写您所在地的邮政编码,以免无法投递。
2. 快件投递:月刊、配套磁盘每份加收 6.00 元;《增刊》、配套光盘每份加收 10.00 元。

特快专递:月刊、配套磁盘每份加收 15.00 元;《增刊》、配套光盘每份加收 20.00 元。

《大众软件》95 合订本,平装 25 元,精装 35 元,免收邮费。欢迎订购!

也许是《第七访客》太辉煌了，以至于这次由Trilobyte制作、Virgin公司发行的《第十一小时——第七访客续篇》(The 11th Hour: The Sequel To The 7th Guest)时，并没有掀起多大的轰动，但这并不代表《第11小时》不出色，相反，在我看来它比《第七访客》要完美得多。

《第11小时》以四张光碟的大容量发行，包括十九道趣味谜题和四十二道字谜，还有一个多小时剧情影片。尤其是影片可在通关后连续播放，效果比VCD尤胜一筹，唯一感到遗憾的是没有英文字幕，这是一个很好的却又是残酷的锻炼英语听力机会。游戏采用640×480的解析度和6万多色的高彩，立体声音效和音乐。这自然对硬件的要求也就比较高了，且对市面上流行的Trident系列不兼容。《第11小时》有自己的抓图热键——F12，还设有屏幕保护功能，只要你不动电脑，数分钟后，屏幕保护程序就会启动，笔者对此有些不解，因为看影片时要不时晃一晃鼠标。也许现在Internet太重要了，"第11小时"启动时，在公司名下面还给出了网上地址(VIRGIN http:// www.vie.com; TRILOBYTE http://www.tbyte.com)，盘上的README文件中还有TRILOBYTE公司的E-mail地址(info@tbyte.com)。你可以到他们的主页去看看，或发电子邮件，定会有许多有趣的发现。

故事是发生在"第七访客"后的20年。亨利·斯达夫(Henry Stauf)的楼房早已荒芜，而电视节目主持人罗宾·莫里斯(Robin Morales)却对20年前的那桩谜案发生了兴趣，她正在制作一个"未结的案件"(The Case Unsolved)的电视节目，采访了几位曾进过斯达夫房子或与之有关的人，可仍然无法彻底解开那所房子的魔力之谜。最终决定自己走进去看看，却不知卷入了一桩凶杀案中，杀手为阻止她进去，又起杀意，谁知却杀错了人……游戏整个剧情进展惊险而恐怖，CD封套上注有AGES 17⁺(十七岁以上)字样。

你扮演罗宾的朋友记者卡尔，一日在家中看电视新闻，里面正在报道一起连环谋杀案：现已有4人失踪，只有一个男人的尸体在河边被发现，最后一个就是那位女


▲美丽的电视节目主持人——罗宾·莫里斯

电视制作人罗宾。这时，卡尔听到了门铃声，但当他打开门时，门口已没有人，只留下一个信封，打开一看里面是一个笔记本电脑(Gamebook)。在电脑中，你看到罗宾正在求救，于是你当然毫不犹豫跨上摩托，来到了斯达夫的房前。你将在斯达夫的楼房中历险，楼内结构与"第七访客"中完全一样，只是摆饰变化了许多，还改变了一些暗道、密室，玩过"第七访客"的朋友定觉得一切非常熟悉。操作上仍是骷髅手指示向前；鼓动的大脑代表有谜题；眼珠子是解谜时的移动工具，或者表示可察看某物；取消了面具，增加了执笔的手(鼠标移到屏幕顶端即出现)，用于打开电脑笔记本，通过电脑可寻求帮助(help)、查看地图(map)、取进度(load)、储存进度(save)，还可以播放影片片段，获知罗宾的采访情况，按下左上的"power"，可随时退出游戏。另外骷髅手增加了两个动作：一个是五指张开向前做抓东西状，表示可抓取某物品；另一个是骷髅手移到屏幕底端，食指指示向前时按左键可以原地向后转身。在移动时按鼠标右键则可以立即到达目的地，节省了时间。也许你第一次启动"第11小时"会找不到如何进入游戏，这正是菜单界面的失误。当主菜单出现时，显示"Welcome"，你选择"The 11th Hour Disk1"则开始冒险旅程；选择"The Making of The 11th Hour"则介绍《第11小时》制作中的台前幕后；选择"Clandestiny Trailer"则是介绍Trilobyte即将推出的作品《秘密》(Clandestiny)的情况。特别值





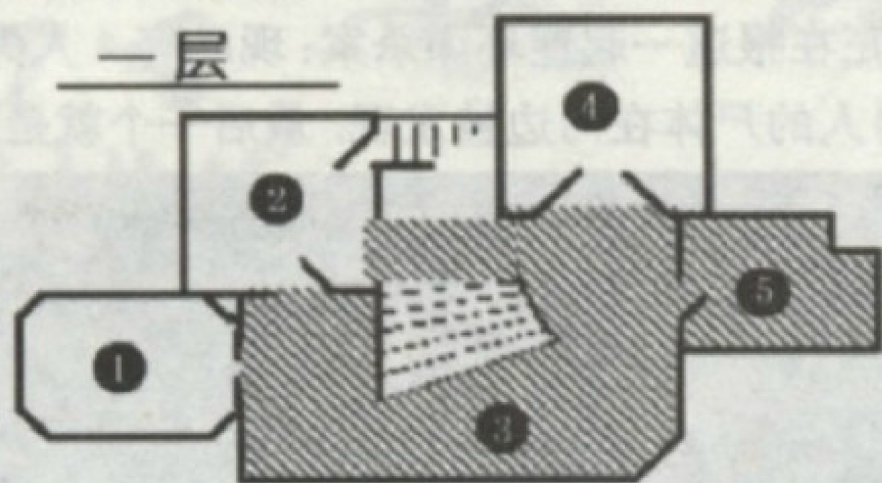
第11小時

THE 11TH HOUR

The sequel to The 7th Guest

江苏 夏无踪·北京 萌萌 董斌

得一提的是“The Making of The 11th Hour”，在这里你可以充分了解到从“第七访客”到“第11小时”的诸多酸甜苦辣，有写剧本的情况，设计谜题的情况，编程、音乐、影片数据压缩，以及斯达夫扮演者的详情，全都以真



实的采访实景播出，又要感叹自己的英语听力水平了。

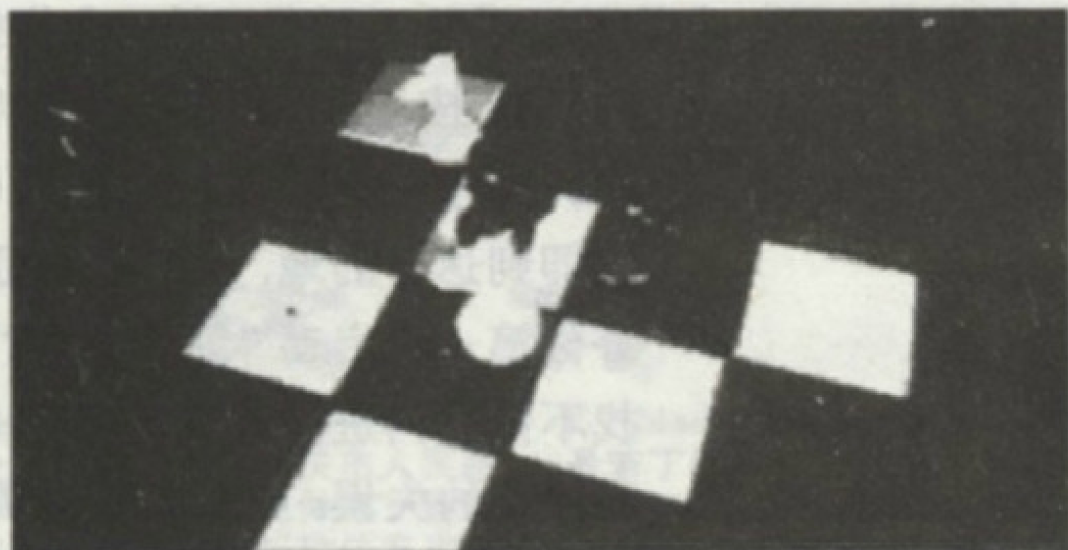
游戏的所有难题需在11个小时内解完，当最后一题“五子棋”过关后，你会被带到一间房内参加斯达夫主持的游戏“Let's Make A Real Deal!”(最后交易)。有三扇门让你选择，门后分别是你的女友罗宾，神秘的萨曼莎(Samantha)和妖冶女郎玛丽亚(Marie)，选择其一作为你的结局吧。至于究竟怎样的三种结局，还是留给各位玩友亲自观赏吧，不过为了看全三种结局，最后一道五子棋谜题要解三遍，让人头疼。好了，最后我为各位玩友给出所有谜题的解答方法和答案，祝各位早日涉险过关，揭开亨利·斯达夫背后的秘密。

智趣迷题部分

一、排列书本

一楼5号图书室内的书架上有八本书，你要将绿色的书放在左边，红色的放右边。规则是一次移相邻的两本书，四次内完成。

二、黑白骑士



▲“黑白骑士”之迷，你能解开吗?

一楼大厅楼梯旁桌子上放着一棋盘，将黑马、白马位置对调，要走马步。

三、收银机

二楼14号房内有一收银机，通过按键让收银机上左右数字相等。按下一数字键，收银机左边数字减去该数值，右边数字加上该数值。规则是按键时要上下一致，如按下上排第3个键，则必须再按下排第3个键。

四、老鼠脱险

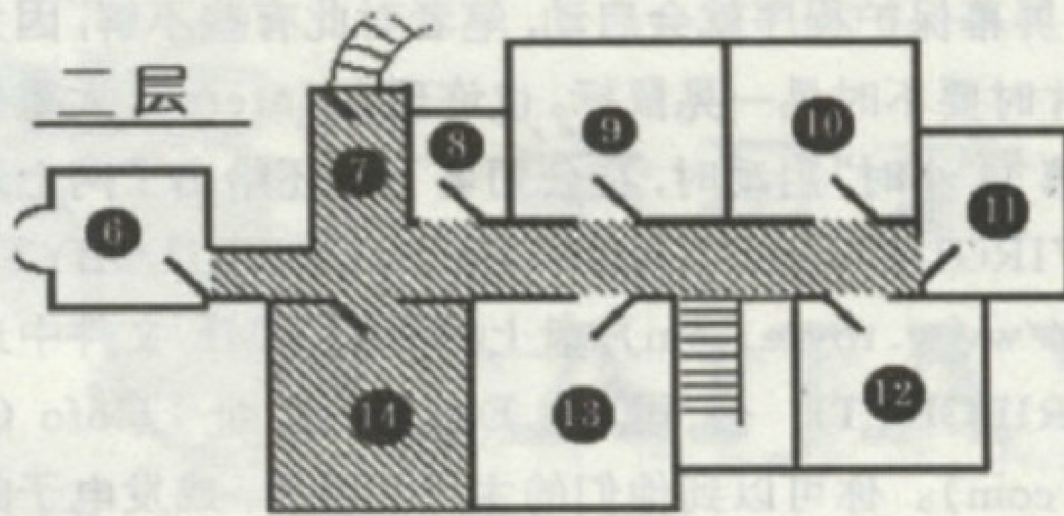
从14号房间内的另一扇门进入3楼19号房间(实验室)，室内柜子上有一箱子，你要帮助处在中间的老鼠安全进入右边的洞穴。左边洞内是一鼠夹，不慎进入则又回到中间。方法是利用四周可移动的少数几个方格来改变路径。当你选取一方格则箱子外边的路径代替该处方格，并且这一排原路径都向上推进一格。

五、智选方块

回到一楼，进入黑白骑士谜题旁挂钟内的画室。利用字谜7启动该题。玩法是任选一方块，该方块四周相接邻的方块也被选取，你与斯达夫轮流选，胜利者是最后一次选择的一方。

六、桌球

进入二楼11号房间(游戏室)，桌球台上有9个球，找出一条串连1-9号球的路线，这是道一笔画的谜



题。

七、浴室蜘蛛

该题在二楼8号房间浴室内的地板上。你要将白色、褐色的蜘蛛位置对调(Trilobyte怎么特别钟爱这类换位谜题)。你必须在七步内完成，但同一只蜘蛛连续移动几次都算一步。

八、拼图

进入二楼6号房间内，门旁大镜子中是一幅画，先看仔细再开始解题，游戏目的是把混乱后的方块拼成原画。你只能利用一块空格进行移动。

九、三角谜题

三楼19号房间(实验室)门口的墙上有一个三角符号，利用字谜17启动该题。该题又是与斯达夫斗智，你要比他先连出一条连接三角形三边的路线。

十、火车排字

从二楼9号房间对面的门进去，就是阁楼了，地板上有一玩具火车，车头后拖着字母FAUST，你要把它组成STAUF。你用车轨旁的旋转器控制火车前进、后退，旋转器上有两个小的指示灯，绿灯前进，红灯后退。同时你要利用车轨上的旋转钮来控制火车直行或转弯，红色表示转弯，绿色直行。

十一、摆菜碟

一楼 2 号房间(厨房)木桌上有 10 个菜碟，你要将碟子都放到五角星的五个角上(叠放)，每个碟子只能移一次，移动时一次跳过两个碟子。

十二、魔方

二楼 12 号房间内的书架上摆着这个魔方，从左下角箭头处找一条通路到右上角。规则是每一个数字只有一种方向可走，如你选择箭头旁的四，再往右选一，则表示以后选四时只能往右走。

十三、金字塔

二楼 13 号房间内木桌上有一金字塔模型，利用塔内字母，拼出由 15 个字母组成的单词。

十四、珠宝盒

在二楼 10 号房间内的桌子上找到一个珠宝盒，转动盒内的色块(宝石)，直到两两相邻的色块颜色相同。方法是按两下珠子则转动宝石色块，两颗珠子各按一下

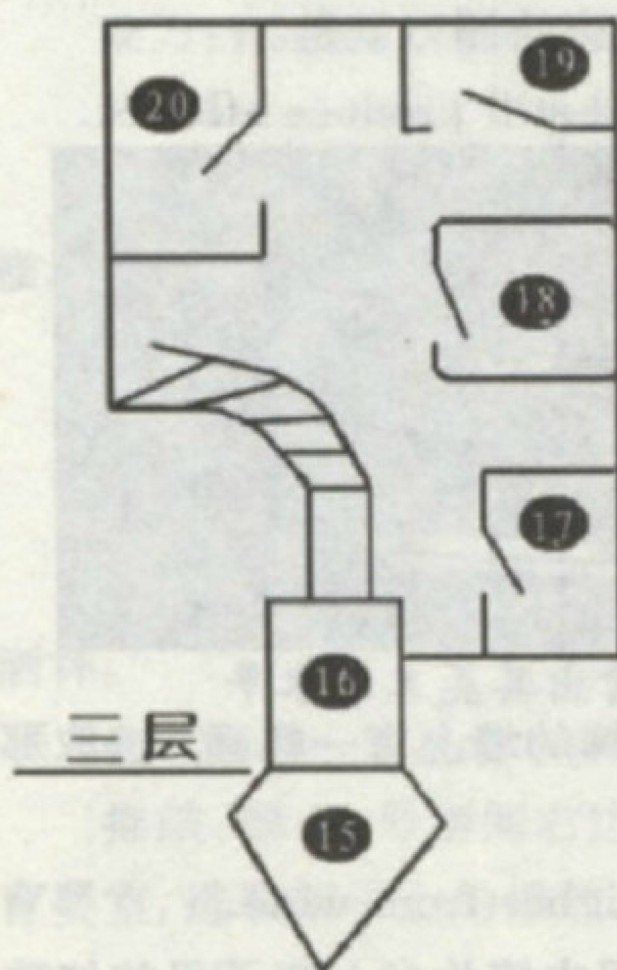


▲这是通往"天堂的通道吗?

则宝石对换。

十五、蜂巢

由谜题 29 启动。从阁楼再往上走，到达最高层，别只顾欣赏楼外风景，角落里的蜂巢才是你的目标。这题与"第七访客"中的"繁殖"一题相同，只是棋盘不一样。规则是：把棋移向相邻一格则是繁殖出一棋来占据这一格，并且吞掉接邻棋格中的敌方棋子，如果把棋跳过一格移动，则不会繁殖，即原格中棋子消失，但仍然能吞食接邻敌子。你的棋子是黄色，斯达夫棋子是红色，最后棋盘上的黄子必须比红子多。



十六、家具华容道

这一题出现在一层 4 号房间音乐室的火炉上，与"华容道"一样，只不过把曹操换作钢琴，其他武将换作其他家具，你只要把钢琴移出来就行了。

十七、四子棋

该题在一楼餐厅的餐桌上，由字谜 37 启动。你和斯达夫对奕，看谁先把四颗棋子连成一线（横向、竖向或对角线方向都可)。每一列棋子都需从底层叠起。你的棋



▲英雄救美——卡尔驾车杀奔"鬼屋"

子是白色，斯达夫的棋是咖啡色。

十八、黑白主教

又是一个位置互换题，在二楼 6 号房间的梳妆台上，将黑白主教位置互换即可。规则是走直线，但黑白主教都不能被放在同一排上。

十九、五子棋

二楼 6 号房间内芭蕾娃娃的下面是一个暗道，进去后就到达育婴室（NURS)，找到玩具屋模型，就开始解最后一道题了。在这之前，你必须已经解完所有的字谜。五子棋大家都很熟悉，由你和斯达夫对奕，胜利条件是先将五子连成一线或先吃下对方五对棋子。规则与一般五子棋不同，增加了吃子部分，只要两颗子夹住对方相邻的两颗子就可吃掉被夹住的两子。

字谜部分

《第十一小时》共有暗语 42 条，这 42 条暗语代表 42 个物品，它们的出现顺序是固定的。

1. Winter coat worn for a mixer.

奎宁水：第 5 号房间(图书室)内火炉上的绿色瓶子就是。

2. Rolling rock, bottle cap.

软木塞：在第 14 号房间。解此题必须先解开收银机谜题，然后就在同一房间内找到破碎电视机，在它下面的地上有一个瓶子，拔下它的塞子即可。

3. Artsy, excited lecher.

森林之神：在一层第 2 号房间的旁边有一个大钟，钟的下半部是一个密道，通过它可进入画室，正对着墙的那幅画就是"森林之神"。

4. A heart attack could put you into the ground.

地球仪：抓住 5 号房间（图书室）内的地球仪就是了。

5. Battle ground.

药片：在三层19号房间老鼠走迷宫游戏旁边有绿色的药瓶和一粒药片，拿取旁边瓶子畔的药丸（怎么象是一颗棋子）。



▲查克被白衣妇人杀害了

6. Bars deter cuckoo bird.

红襟鸟：一楼餐厅的门边有一幅风景画，看到右下方的那只小鸟了吗？

7. Modern art flourishes under the sun.

地上的画：再次进入一楼挂钟内的画室，在一幅有少女和向日葵的画下，在它的地上搁着一幅抽象画。该迷题启动智选方块谜题。

8. Skedaddled.

桌子的抽屉：回到图书室，看到放着纸笔的桌子，随便用鼠标点取一个抽屉。

9. Part of the body examined in docor's office.

人体躯干：别怕麻烦，再回到画室，找找地上一个没有头，没有手的雕像。

10. Libation for an affectionate puppy called sounder.

绿瓶子：第14号房间电视机下的绿瓶子就是。

11. Animal sullied street.

爱尔兰狗：第11号房间的墙上有一幅画，画中有几只狗，最右边的就是爱尔兰狗。

12. Jfcr vx qctf, Zay rm umy kcytd. E dcgf dcurb keyd kdetd ym wmauy, Zay dcgf um tjmytd. E dcgf um iflb cur xfy E jau. Eq kf kfjf jficyfr Xma'r zf ydf bmu mq vx bmu.

表盘：用替换字母的方法来解密，答案是一楼挂钟的表盘。

13. Zu gotdy od mpy nrmy stpimf. Zu drvpmf zrsmd aogy jrt iq pt viy jrt yp yir htpimf.

剃刀：在8号房间浴缸沿上有一把剃刀。

14. Fruit loop on stove.

橙子：一楼餐厅的墙上有一幅水果画，选取其中的橙子。

15. Dreams abound of arming the rebels. What of nocturnal horses' schedules?

噩梦：第5号房间的火炉上就是这幅关于噩梦的油画。

16. A distant, ancien caatle kiip. This famous prince a place to sleep. To sleep, perchance to dream of an upset teagarden indochine.

丹麦狗：在第5号房间墙上有一幅关于月亮和狗的图画，其中的狗就是。

17. A manhorse on the fly. Sounds like a wounded bull's eye.

半人马：第20号房间的门边有一个半人马的石雕，石雕上挂着一块布，选取上面的三角图案即可。

18. Put an l olive in a stein, mix it up, and get heequivalent of a fool's London subway.

电视机：回到第14号房间，选取破电视机。

19. A VITAL, instrumental part.

风琴：在第20号房间进门左边就是风琴。

20. 2223642－736846873.

白车：在16号房间的右边窗子下有一个凳子，凳子上散放着一堆国际象棋棋子，选取上面的白车就行。

21. Light piece from great orchestra.

火炬：第20号房间进门正前方的供桌上放着一只火炬。

22. Cheesy gadget that sounds larger

奶酪粉碎机：在一层2号房间的火炉上，乳黄色有很多孔的就是(可怕的画面)。

23. 500＝100＝0.

光盘：在第19号房间(实验室)内手术床边桌子上，找到标着"7Guest"的CD片。

24. Blend a teapot shot and the perlies won't rot.

牙膏：第8号房间浴室内洗手池上的牙膏。

25. Slyness holding shipmen in choppe.

断头台：第12号房间窗边的铡刀就是。

26. Poor drainage could still produce aflower.



▲从这幅画可看出其美工的水平

桅子花：在二楼对着楼梯的墙上有一幅画，选取那朵最大的白花。

27. Sounds like it got higher from wine.

玫瑰花：二楼13号房间内梳妆台上瓶子里的红玫

瑰。

28. What kind ofjewelr is angrier.

耳环：第 10 号房间右边梳妆台上一个星月图案的耳环。

29. You might hear a well－mannerde. Cockney with a 60's hairstyle.



▲第 11 小时中的景物真实感极强

蜂巢：第 15 房间有扇门通到阳台，最高层的地上有一个蜂巢。

30. Instrument is sharp ,but is missing its head.

竖琴：在 4 号房间右手墙边的竖琴。

31. A defective truck with a crane makes for a ball－busting ballet.

胡桃夹子：二楼 11 号房间门口的玩具兵，它是芭蕾舞剧胡桃夹子中的主角。

32. Look at key missing first misprinted label.

眼球：第 14 号房间(游戏室)桌球台上的眼珠。

33. Disabled cutting edge.

匕首：二楼 12 号房间内床前插着的匕首。

34. Unreadonable reason.

火车：16 号房间的进门右边地上的玩具火车。

35. Paper used in unusual theses.

床单：二楼 13 号房内床上带血的床单。

36. Adroit holding a sharp instrument.

菜刀：在一层 2 号房间(厨房)内插在门上的菜刀。

37. A desserted arthropod.

三叶虫：就是一层餐厅桌上的切成三叶虫样子的蛋糕。

38. 663－264625－46－2－6455466.

狮子：二楼楼梯右旁的狮子雕像。

39. Drink left at sea.

高脚杯：二楼 9 号房间柜子上的盛满红色酒的高脚酒杯。

40. Snake, baby, trap.

摇鼓：第 11 号房间右边墙角有个密道，通过它走到育婴室，选取架子上的摇鼓。

41. Alettle from greece is quite a number.

希腊字母“I”：一楼挂钟上指着Ⅺ的时针位置。

42. This eight letter word has kst in the middle, in the beginning, and at the end.

墨水瓶：在一层 5 号房间(图书室)内那张桌子上的墨水瓶台。

谜题答案

一、排列书本

将十个位置编号如下，按以下步骤移动：

移动 2、3 位置的书到 9、10；

移动 5、6 位置的书到 2、3；

移动 8、9 位置的书到 5、6；

移动 1、2 位置的书到 8、9；

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

二、黑白骑士

棋盘如下图，可按以下方法走棋：

1. 先移动黑棋：F→D→J→B→H→I→C
2. 移另一颗黑棋：A→D→F
3. 移白棋，G→A→D→J→B
4. 移另一颗白棋，E→G→A→D→J
5. 移 F 处的黑棋，F→D→A→G→E
6. 移 J 处的白棋，J→D→F
7. 移 B 处的白棋，B→J→D→A→G
8. 移 C 处的黑棋，C→I→H→B→J→D→A
9. 移 F 处的白棋，F→D→J→B
10. 移 A 处的黑棋，A→D→F

A			
B	C	D	E
F	G	H	
I	J		

11. 移 G 处的白棋，G→A→D→J
12. 移 F 处的黑棋，F→D→A→G
13. 移 J 处的白棋，J→D→F
14. 移 B 处的白棋，B→J→D→A

三、收银机

解法有很多，笔者的解法是：按上排左起第三个键“1”，再按下边的“1”字键；按上排左起第四个键“25”，再按下边的“25”数字键；按上排右起第一个键“10”，再按下排的“10”字键。

四、老鼠脱险

由于该题每次从头开始时，初始状态都不同，没法给出一个标准答案，多试几次吧，要不让电脑笔记本帮你完成。

五、智选方块

解法不一定，但并不难，只要记住第一次要选择接邻多的方块。

六、桌球

按下图所示次序选球：

7	8	9
6	4	1
5	2	3

七、浴室蜘蛛

从画面正上方的一个星角开始，按顺时针方向，把每个星角依次编号为1－8，按以下次序移动：

第一步：2→5

第二步：4→7→2

第三步：6→1→4→7

第四步：8→3→6→1→4

第五步：5→8→3→6

第六步：2→5→8

第七步：7→2

八、拼图

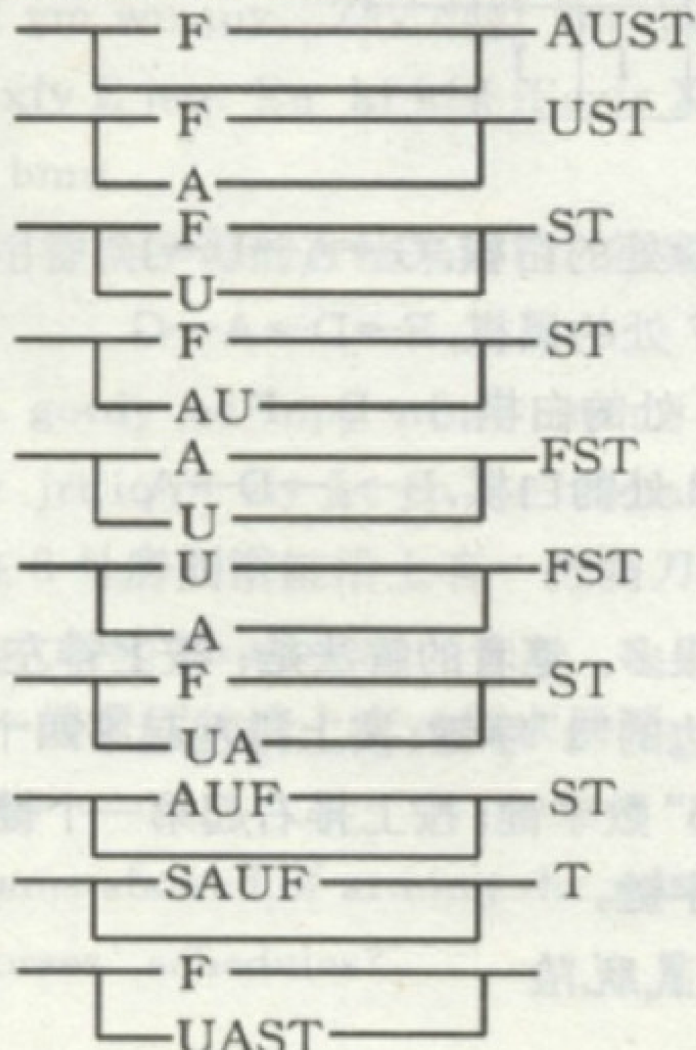
这是一道传统的拼图游戏，规律十分简单，但解法复杂。因为只有一个缓冲区，所以要想好再走。

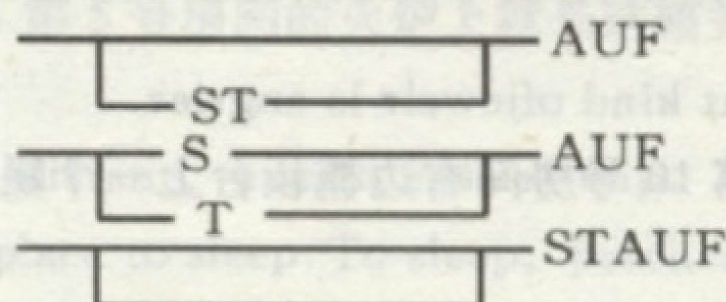
九、三角谜题

这题比较简单，一开始跳着选择，注意不要被斯达夫挡住你的路线，多试几遍就成了。

十、火车排字

这一题很繁，要走许多步，可按下面的提示移动：





十一、摆菜碟

从图形正上方的一个星角开始，按顺时针方向依次编号为1－10，按如下步骤移动：

1．编号6→9

2．编号4→1

3．编号2→7

4．编号8→5

5．编号10→3

十二、魔方

解法：左下箭头→右边4→右边1→右上3→右下1→右上4、6（这两步由电脑依规则自动走出）→左上2→上边1→右上2（自动）→右边箭头。

十三、金字塔

拼出这两个单词：unintentionally；straightforward

十四、珠宝盒

此题解法各异，也不难，只要注意必要时需让宝石对换。

十五、蜂巢

这题不是太容易，你要走数十步才能下完，慢慢搜索它的规律，你会赢的。

十六、家具华容道

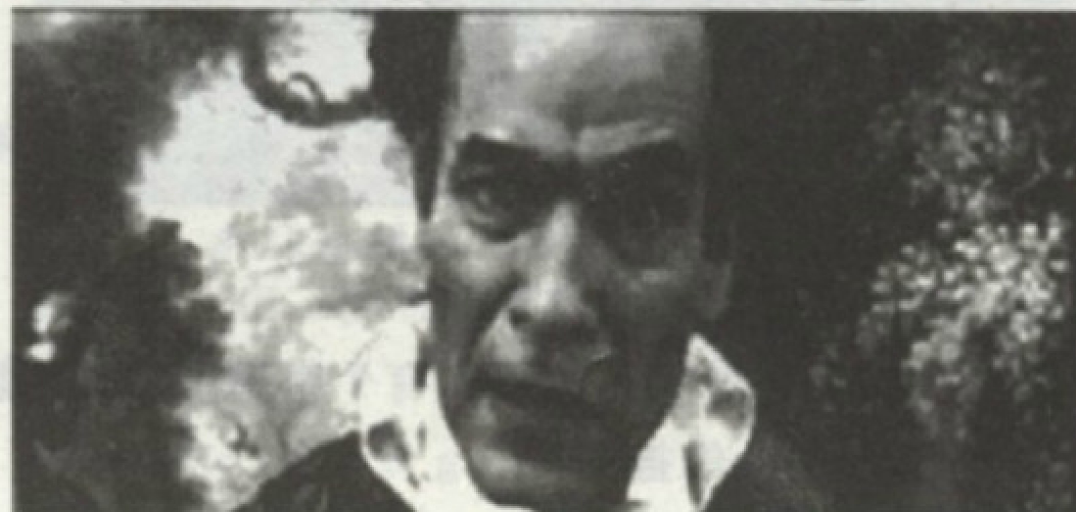
华容道当然是老题目了，解法不止一种，不知下面的走法是否最简：

家具布局如图，先把各家具编号再移动。

1	5	3
1	6	3
10	6	9
10	7	9
2	8	4

1 移动9→右；　　7→右、上

2 移动8→上、右；　　4→左



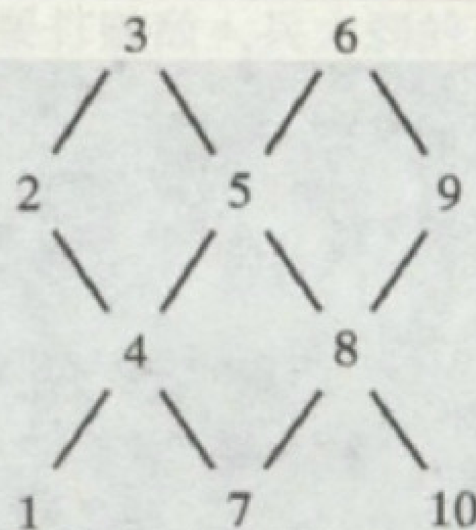
▲这就是鬼屋的主人——斯达夫

3 移动 9→下；　7→右
4 移动 8→上；　4→上
5 移动 2→右、右；　10→下
6 移动 6→左、左；　8→左、左
7 移动 7→左、左；　3→下
8 移动 5→右、右；　1→右、右
9 移动 8→上；　6→上
10 移动 10→上；　2→左、左
11 移动 4→下；　7→下、右
12 移动 10→右；　6→下、下
13 移动 8→左、下；　1→左、左
14 移动 5→左、左；　3→上
15 移动 7→上、右；　10→右
16 移动 6→右、上；　2→上
17 移动 4→左、左；　10→下
18 移动 5→下、右；　3→左
19 移动 7→上；　5→右
20 移动 10→上；　4→右、右
21 移动 2→下；　8→下
22 移动 6→下；　1→下
23 移动 3→左、左；　10→上
24 移动 6→右、右；　8→右、右
25 移动 2→上；　4→左、左
26 移动 6→下、左；　9→左
27 移动 5→下、下；　7→下、下
28 移动 10→右；　8→上、上
29 移动 6→上、上；　9→左
30 移动 7→左、下；　10→下

十七、四子棋

又是棋类游戏，只能靠你自己了。

十八、黑白主教



棋盘编号如图，解法如下：

1 移动 9－8　2 移动 1－6
3 移动 2－4　4 移动 8－3
5 移动 6－9　6 移动 4－7
7 移动 3－5　8 移动 5－1
9 移动 7－2　10 移动 9－7
11 移动 10－5　12 移动 5－6
13 移动 2－3　14 移动 3－10
15 移动 7－8　16 移动 6－4
17 移动 4－2　18 移动 8－9

十九、五子棋

由于增加吃子规则，所以下棋时更要看得仔细。开始时可以把棋下得分散些，不过这样电脑反应明显变慢，需要耐心。其它技巧与一般五子棋差不多，当然棋力不高时需要运气。

载体	光碟	系统	DOS
语种	英文	类型	冒险
画面	★★★★★	总评：	
音响	★★★★★		
操作	★★★★	83	
剧情	★★★★		
娱乐	★★★	晶合实验室	

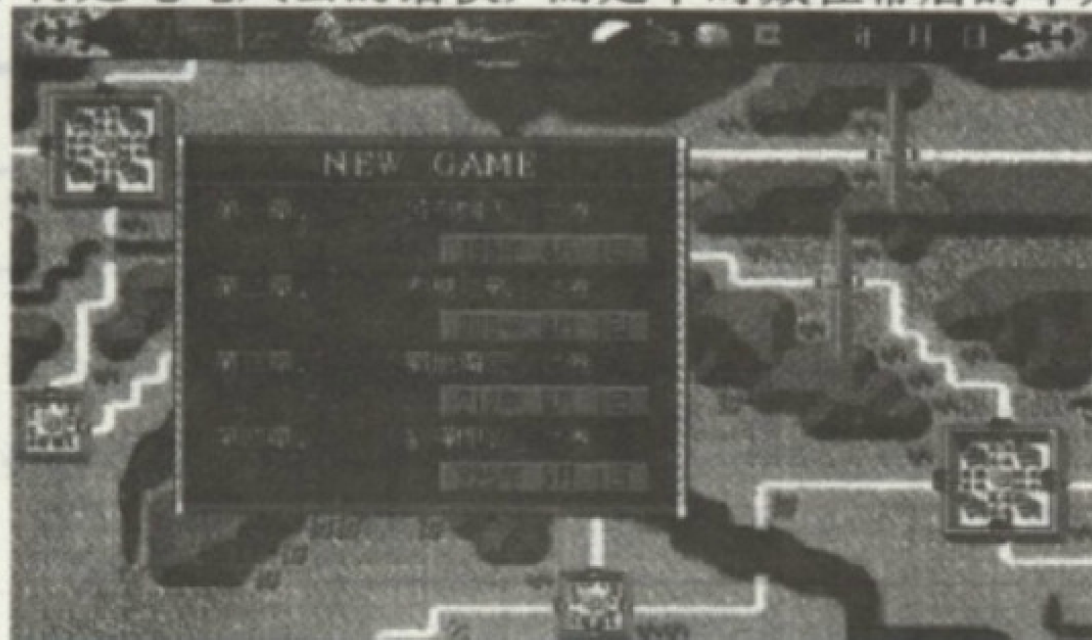
（上接 49 页）一个很微妙的位置，一开始就应该以讯雷不及掩耳之势进攻刘备（因其主力在江陵，无法在短时间内赶到），把刘备逐出西蜀，然后大军包围成都，歼灭刘璋，再向南消灭孟获，立足西南，待时机成熟，便北伐中原。

第四章：刘禅即位　这回蜀国的形势较差，关、张二人相续牺牲，而且南方的动乱未平。这正是诸葛孔明大展宏图的时候，灭南蛮孟获，和东吴联手北上伐魏恢复汉室的过程可令我们再次品味三国英杰的故事。

载体	软碟	系统	DOS
语种	中文·日文	类型	战略
画面	★★★★	总评：	
音响	★★★		
操作	★★★★	75	
剧情	★★★★		
娱乐	★★★★	晶合实验室	



“人心永不知足，既得陇，复望蜀，”PC 玩友大抵如此，没有人再想玩过时的游戏。你是否厌倦了《三国志Ⅳ》的整体风格和流程，厌倦了单一发展的模式，治理内政、驱兵、埋伏，厌倦了由发石车和强弩组成的横扫天下的军团……我们来换换口味，试一试由松岗代理的《卧龙传》。怎样才能够在众多的三国题材游戏中做到别具一格呢？日本这家公司的设计的确颇费苦心，玩家扮演的不再是叱咤风云的诸侯，而是平时藏在幕后的军师。



▲再次进入战火纷飞的三国时代

三国民谣：“伏龙、凤雏，二者得一可安天下。”你作为军师，可谓“一人之下，万人之上”，集军、政、财等权力于一身，合纵连横，运筹帷幄，辅佐主公统一天下，成就帝王之业。虽然你大权在握，但也不可大意，主公会在无形中监视你的。调出内政那一项时，在屏幕的右下角有一条红线，对玩友来说这可是一条生命线。当内政搞的一团糟，赤字高达数万时，平素不露面的君主便会出来将你斥责一番，这时那根红线立刻缩短；如果你在进言时机不当时冒死进谏，不识时务，最终红线消完，游戏就 GAME OVER，你也可以走人了。

即时制是《卧龙传》吸引人的地方，当战事一开，地不分南北，人不论老幼，只见地图上如星星点点一般的闪烁，皆是激战正酣的军队，足令玩家热血沸腾。战争爆发时，各地申请援兵的报告象雪片一样飞来，面对电脑的疯狂挑战，你将如何应对？让我来讲讲《卧龙传》中战术特点，如此你就不会手忙脚乱了。

《卧龙传》中的战斗共分为三种：守城、攻城和野战。游戏中每员大将带兵最多只有六千人马，分成六部：大将、先锋、左备、右备、左翼、右翼。在编成时，每部可任以不同的兵种，在战术指挥时亦可对这六部分别下令，并可根据形势摆出十六种不同的阵形。

守城　其实细心的玩家在攻城过程中会发现计算机守城时用得最多的是 V 字阵，即第二行的第一个阵形。此阵可使你以最小的损失换取最大的胜利，无论是诸葛亮、司马懿还是许褚、吕布攻城，均只有“望阵兴叹”。笔者最成功的一次是让赵云率六百余人守住了许褚的疯狂进攻，而且使它损失二千余人。守城方法是先选择 V 字阵，然后点一下守阵即可。不过这种阵形也有一不足之处，即在城门攻破后，敌将（特别是武力值高的）麾军杀下时，往往会使你损兵折将，此时最好选用左右边的“三角”避其锋芒，攻其侧翼。此外在敌将攻城时，如张飞等，会一马当先，亲自撞城门，此时如用“城壁”，让步兵登上城门落石，则可使敌士气锐减。因此，在自己攻城也应注意这点，此乃后话。

攻城　迄今为止，笔者只发现一种最有效的方法，即选择先锋，让其突击，待城门即将攻破之时，再选择大将突击。用这种方法最大的好处是攻城的成功率高，而且无论成功与否，你最多损失三四十个骑兵，而敌则伤之惨重。但这方法须有几点说明：（一）先锋与大将所带必须为骑兵，因为步兵攻城是爬城墙，而不是撞城门。（二）对诸葛亮等善长摆阵的文官更要注意大将的突击时间，一旦阵形摆成，便“何损主公人马”，但也不可太早，以免大将被落石砸着，士气度下降。（三）攻城大将武力值越高越好，笔者曾用张飞突击攻破陈宫的 V 字阵。（四）若先锋骑兵不足，可让大将和先锋的骑兵一起“突击”（用“攻击”时，大将本人不会冲锋。）

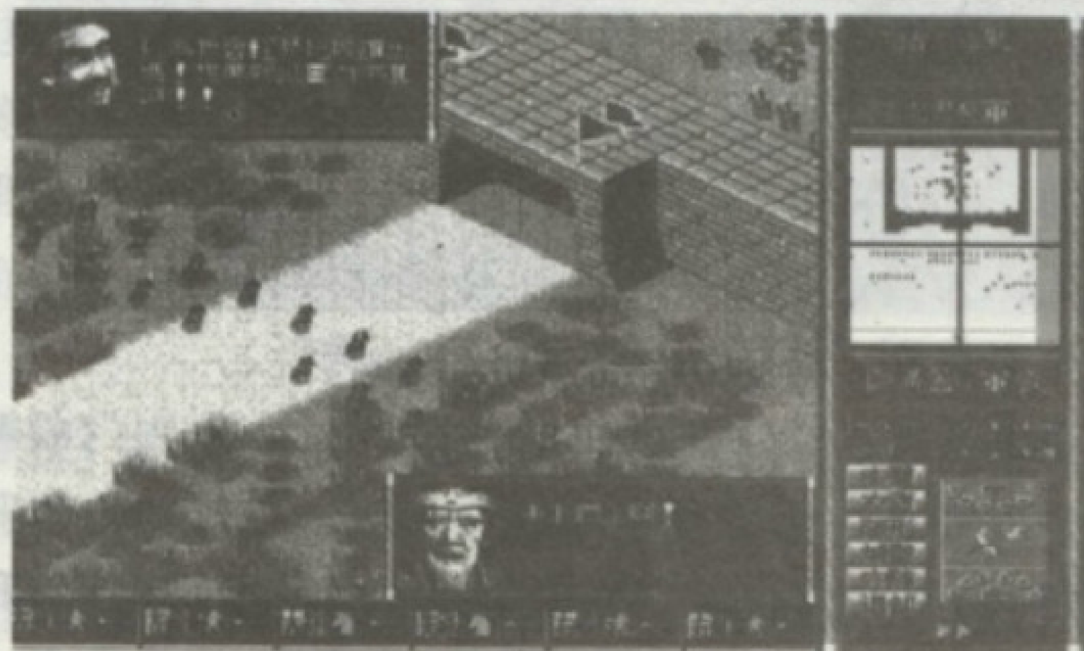
野战　一般来说无固定阵形，此时最好集中兵力从

一点突破，且不可恋战，一冲到底后，应及时回防，摆好阵形后再冲锋。若哪位"军师"有其成功的经验，愿与之交流。

就阵形还有几点说明：其一，在两军混战时切勿分散兵力，否则后果不堪设想；其二，摆阵的位置有三个地方，即顶、中间和底，一般摆在"底"，便于换阵。

虽然《卧龙传》在内政、军事等很多方面简化了许多，但还是需要注意，在这里笔者想介绍一下自己的一些经验。

其一：《卧龙传》中共有大小城池一百九十二座，现暂时将其划分为九州，即冀、兖、青、徐、杨、荆、豫、梁、雍，各州均有其战略要地，这正与围棋中占地思想相似。举例来说，占潼关，新城与江州，可得雍、梁二州，而葭萌关、白水关又是这两州共同的要地。再如占白马、乐陵、可得冀州等。故《卧》中较关键的战略就是攻下且守住这些要地。



▲壮观且细致的战争场面

其二：对于势力较大的敌方君主，可集中兵力攻打首都，将其首都逼至角落，围而不打，待蚕食了周围的城池后，再一举歼灭其势力，笔者曾以三员将：严白虎、严兴和刘度以此法灭吕布与袁绍。由于首都可使兵力与士气快速恢复，所以象吕布、关羽等一次无法打败的敌将，在围首都之前可有意识地将其放出，然后用车轮战耗其兵力，最终捉住，即使没捉住，也会使他在一二个月内无法再次出现，从而可利用这段时间轻松灭亡其势力。

其三：对于将领数较多的敌方君主，可利用野战时，三四个军团一起冲锋，往往可以捉住敌方将领或使其在一二个月内失踪，从而改变敌我双方的实力。

其四：在开始新游戏时，可以选择"自定"军师的姓名，这样原定的军师就会成为武将，用刘备从第二时期打，若自定军师，诸葛亮可以成为一名天才武将，能帮你完成统一大业的愿望。

其五：对于税值，笔者认为最好调整在20%－28%之间。因为当税值低于30%的情况下，各城的生产力和城防均会自动提升，而无须内政官。在初期，城池若只有一两座时，切勿征兵征得太多，以免支出大于收入。

其六：只要打败敌人兵力弱的兵团，就应该乘胜追击，使敌国兵力强大的军团因弱小的兵团的撤退而士气大降，这样我军与之交战就能获得最大的利益。若攻占敌人的首都也应如此，敌方一迁都，便攻占其新首都，这可使敌军疲惫不堪，军队无法快速集结。

最后：切忌过早地迁都至生产力高的大城市。因为君主同意迁都的条件是同等城市之间生产力比较。特别象成都，一旦迁入，除非迁都洛阳，别无他法。为何说切勿过早迁都至大城市呢？是因为在战争期间，军队行军时的财政开销是惊人的，笔者曾试过，派三支部队从江陵杀至长安，竟花费了一万多块钱，而这对于战争初期的财政不景气的你来说可不是一个小数字。爆发战争时，应及时迁都至离战场最近的城池。如有必要时行长途跋涉，则最好编成骑兵部队，以减少行军时间。

本人几乎打穿了4个年代的主要君主，最容易打的是第一时期，因为那时群雄割据，互相牵制，所以不会有很强的敌人，最难打的是第二个时期的刘备，劲敌曹操实在太强大了。下面是各章的一些具体情节。

第一章：吕布归天　这一章实力最强的应数曹操和袁绍，新手可先效力于他们。一开始就应该不断的攻城掠地，壮大国力。如果追随刘备，其实也有许多的发展机会，只要在曹操与吕布作战之间占领徐州，然后死守徐州和吕布周旋到底，等曹操和袁绍在官渡对垒时，偷袭许昌，以图大业。孙策也算是力量较强的君主，你可辅佐他在江南一带暗中发展势力，取袁术、伐刘瑶，可得大将太史慈。

第二章：赤壁之战　这一章中，刘备文武兼备，又得诸葛孔明相助，只是城池太小，兵力微弱，无立锥之地，只有向南发展，否则曹军杀来，无法抵挡。此时曹操已经一举消灭袁绍，吞并其势力，可先堵住刘备的去路，消灭他得到许多大将，再和孙权决战，大业成已。孙权这方也要掌握对付曹操的良策，应在初秋联络马腾、张鲁，使曹操腹背受敌，然后一举击溃刘备，霸业可图。

第三章：蜀地偏安　刘备在这时立足已稳，曹军又在渭水打败马超，势力更大。张鲁此时处在(下转47页)



▲古朴、简洁的画风



DARKSEED 译为《黑暗之虫》，是一部非常优秀的精典游戏。玩过它的朋友一定还记得此游戏的精美细致的画面、恐怖的背景音乐以及逼真的语音。此刻这套游戏的第二代已经上市，在游戏中，从画面到音响均比一代强得多，其间大量的运用了电影素材，超过目前流行的任何一款游戏。故事情节遵循一代的故事结构，显得十分流畅，情节亦非常新颖。主角还是我——迈可·道森，从上次历险到现在一年多了，但异形噩梦仍然困扰我，突然有一天在噩梦中我又见到自己在黑暗世界的影子……



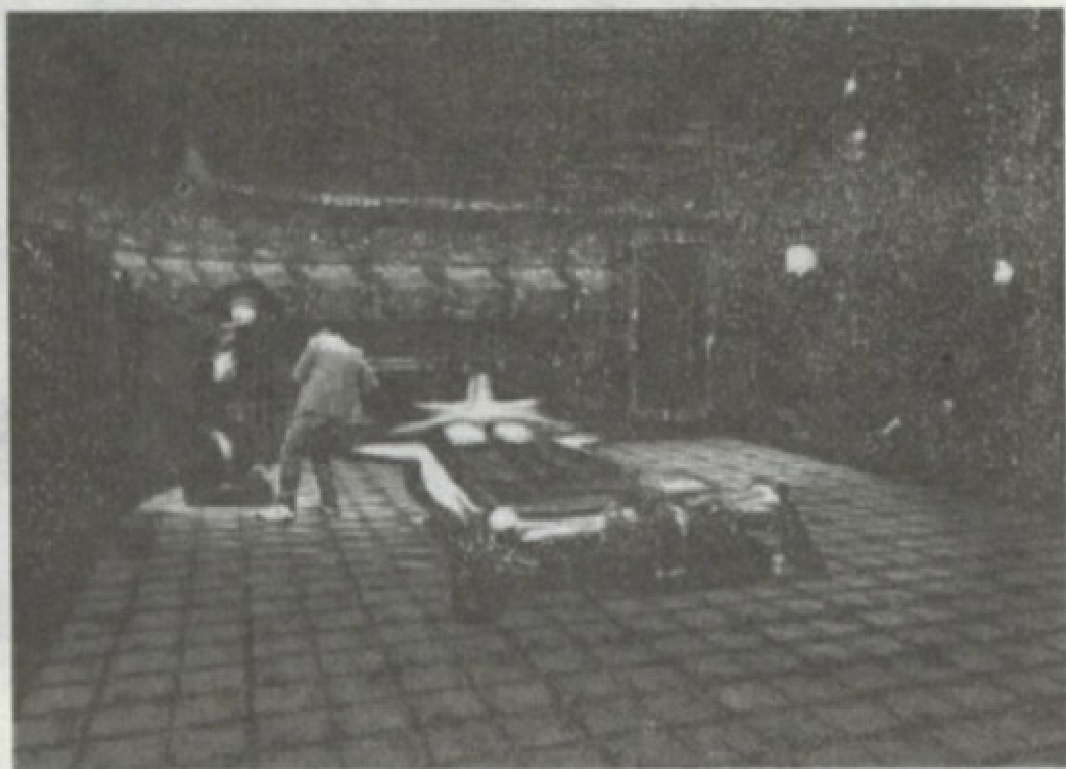
▲遭到爱唠叨的母亲的训斥

一天清晨，我刚刚起床，探长就来询问有关我的高中时代的女友——丽塔死前的情况，但是我却一点也想不起来当时的情景，只记得当时喝醉了，头晕脑胀的，对这些事情实在是记不起来了。探长警告我，FBI 已经介入了此案。将探长送走后，我回到寝室，看了看桌上的击剑奖杯和墙上的宣传画，还有那个上锁的柜子和凌乱床铺(把能看的都看一遍)。经过一番忙乱后，我觉得饿了，便径直向厨房走去。在厨房里，我刚和母亲谈两句话，她嫌我太唠叨，打发我去客厅看电视。临走时，别忘了把冰箱上的磁铁收起来。来到客厅，打开 电视左侧的柜子先取出一架照相机，然后打开电视，正好在播放有关公园中丽塔谋杀案的情况，正想专心看电视，可不知不觉我又产生幻觉，播音小姐竟然变为一名知识守护者，她告诉我古人又回来了，并将派人帮助我去对付古人。正在我惊魂未定时，门铃响了，邮差送来了一张已付费的门票。我在屋里待了一会儿，可一想到刚才的“电视惊魂”就不寒而栗，正好到了与精神病医生辛普斯的约定时间，于是便匆匆走出家门。在大门口，正好见到老友杰克，从他的嘴里得知外界都认为自己是杀死丽塔的头号嫌疑犯。由于我正要赶去见辛普斯，只得和杰克另定时间聊天。

在去辛普斯诊所的路上，我发现五金商店门前贴着启事，得知店主保罗有事要歇业几周。在好奇心的驱使下，我来到保罗家。保罗好象受到什么刺激似的，对我大放厥词，他认为在这个小镇上充满了邪恶，但是会有一类人来清理一切。当第二次和保罗聊天时，我一提到丽塔谋杀案，保罗就会想起丽塔被杀的当天晚上吉米曾经出现在丽塔屋外。总算有些眉目了，我急忙向吉米经常出没的小酒巴走去。在酒店中，从老板汉克的口中了解到丽塔死于罗莫莱先生宅邸附近的花园中，而且罗莫莱先生也在不久前被大火烧死了。

我终于在台球桌旁找到吉米，并向他询问丽塔被杀当晚的情况。吉米只说是丽塔让他去她家的，可是丽塔却没出现。在吉米身边，我意外地看到了丽塔的朋友马莉莎，可是她却显得不太友好。鉴于马莉莎的态度，我只好从边门走开，还在门口的垃圾桶里找到一把衣架。顺着小巷，我跑到谋杀现场，突然发现树丛中有人影晃动，就喝令那人出来。那是一个叫史灵的流浪者，和他聊一会儿，史灵会给我一张在谋杀当天捡到的会票。这时，我开始感到头隐隐发疼，猛然想起和辛普斯医生的约会，便急急忙忙往诊所赶去。在与辛普斯医生谈过后，便接受催眠治疗。在睡眠中，我回忆起了高中时代的那个晚上，由于各自的意见不同，我和丽塔不得不分手。一觉醒来，我感觉记忆恢复了一些，但对某些细节仍想不起来。治疗结束后，我就起身回家了。

回到家门口，在长椅上坐下来和赶来的杰克一起分析了目前的情况，总结出几个嫌疑犯：法医莱森、警长巴特乐或者是市长富来明。与杰克道别后，我决定去市政大楼看一看。在那里一下就碰见警长巴特乐，他断定我就是凶手，要不是辛普斯医生证明我没有作案能力，他早就拘捕我了，这个家伙真嚣张！看来一定要打一打他的气焰，当我问起巴特乐在达拉斯警局的臭事时，那家伙果然老实多了。接下来，问他与丽塔约会的事、法医莱森的为人和FBI的介入等事，他老老实实地回答。找到验尸



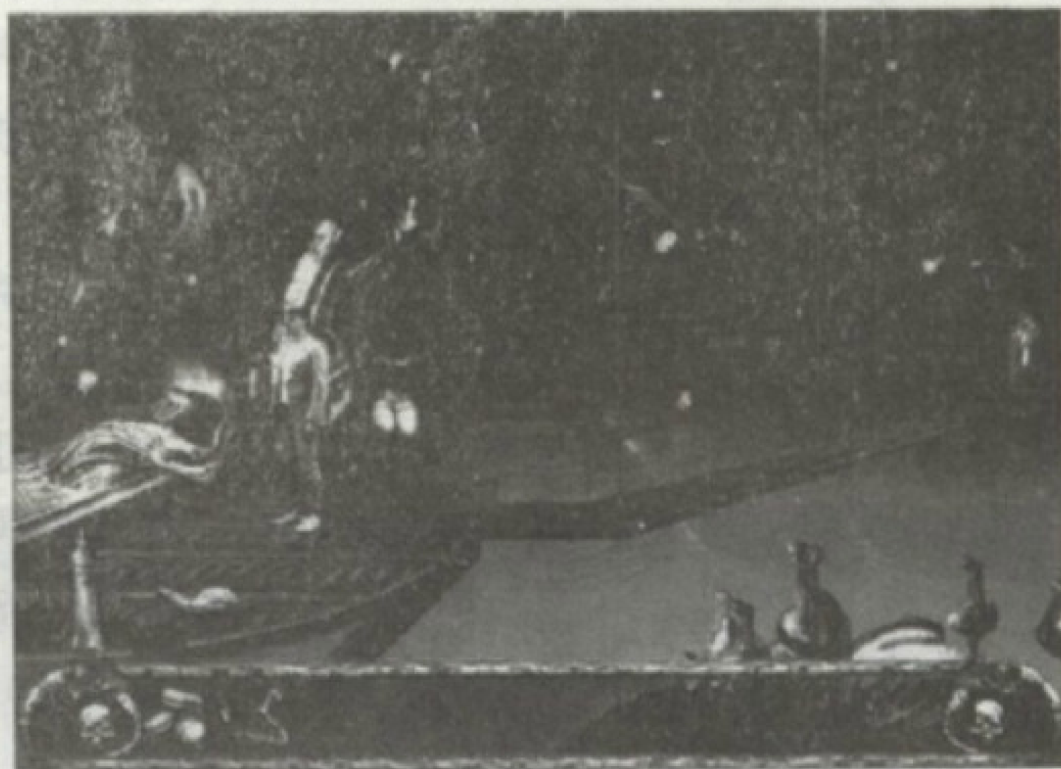
▲我奋力拔出一把长剑

房，发现门被反锁上，从窗户中望进去看见莱森正和一名女子在一起。轻敲玻璃，莱森就出来与我交谈，我问了他所有的问题，直至提到他被前医院开除的原因，这时他就会发怒，乱捶乱打，却无意间将停尸房的门震开了。进入停尸房，先瞧瞧丽塔的尸体（太惨！太惨！）和旁边马科的尸体，发现马科尸体上有一把钥匙，打开边上的资料柜，先取出丽塔的验尸报告看一遍，再拿出马科的验尸报告看看，并收起一封由剧场员工蜜尼写的信（没有信纸）。

我走出市政大楼，来到罗莫莱宅邸，仔细看看墙上的大十字架后，进屋和罗莫莱夫人交谈，她也认为镇子上有些邪恶的东西，然后问她所有问题尤其是关于保险金和丽塔的事情。走出这座大宅邸，我信步来到了剧院大门口，跟门口的小丑交谈，答应帮助小丑找来药瓶，进入剧院后如约先去给小丑取药，但是无奈冰柜上有个大铁家伙，我无法移开它取到药瓶，只得暂且离开。进入表演大厅，在第一个摊位找到蜜尼，与之交谈中得知在镜室中常有怪声音传出来，而且镜室的迷宫中有密门，只要有钥匙就可进去。这时，旁边的莫西问我的姓名。当我报出名字后，蜜尼才意识到镜室中的声音是让她把密门的钥匙交给她面前的我，而她却给弄错了。正当她要向我解释时，却被莫西拦住了。在第二个摊位前，我想请大力士去搬开冰柜上的铁家伙，可是被他拒绝了。来到第三个摊位，我从巫师那里得知打开黑暗世界的钥匙就在马科的尸体上挂着。于是，我急忙回到停尸房，先看看马科的验尸报告证实尸体的身分，然后便从马科的尸体上拿走钥匙。看看资料柜有什么吧，我又找到一本莱森的女友通讯录和一封邀请信，在通讯录上居然见到了吉米的名字。我再次去台球室质问吉米与莱森的关系，吉米只承认他曾经给法医莱森介绍过女朋友，看来吉米这次又没有说实话。

我回到剧院便直奔镜室，从左门进入找到一扇有钥匙孔的玻璃门，用钥匙打开门走到左下方的时空传送方格，随即就能进入黑暗世界。在这里发现了垂死的光之守护者，在同他交谈中得知残忍的古人将要来临，真理之光已经被抢走，知识守护者也被抓起来了。如今黑暗世界已经落入古人之手。最后，光之守护者给我讲解了魔法三角图腾的一些秘密和真实世界中谋杀案的真相，随后就死了。走出传送方格，穿过一片迷宫来到牢房。我和两个看守义克和亚可聊天，两人要我回答两个问题后才可见着被囚禁的知识守护者。（问题1：说明现在是白天还是黑夜；问题2：分清谁是义克谁是亚可）现在我无法回答，只好在黑暗世界中转转。我来到酒巴。跟老板谈话，从而了解到黑暗世界的状况，临走前向老板要走角落里的粮食（免得挨饿吗？）。

我边走边逛进入了市政中心的法庭，看到一个司法人员被处以死刑，同时也发现了剑之守护者的尸体被悬挂在墙上。随着运尸人我溜进堆尸房，经过一场生死大战最终得到右侧尸体上的司法工作证，但是很快就发现堆尸房没有出口，百般无奈我只有用左面的能量收集器来自杀，因为只有死人才能离开这里。我的灵魂游游荡荡进



▲和黑暗世界中的人对话

入地狱，和灵魂守护者谈谈，在看到光之守护者被推入河里时，就可沿楼梯还阳到黑暗世界。再次到市政中心进入警察局，出示一下司法工作证便可向警卫了解一些情况，没想到光之守护者的光芒就存放在警察局里。此时，我看到牢房里空无一人，便向警卫询问原因。在警卫回答后，他便会暂时离开一会儿，我乘机取走了光芒。快速离开警察局后，我来到商业区中的右面武器店。从店主那里得知这里有一种新型武器“机械手臂”，而且店主表示如果能

为他找来一个扳机，他就会免费为我装上这种武器。离开武器店，向右进入神庙，从大祭司那里打听到黑暗世界是与现实世界相互影响的，但是两界无法互相往来；世界上除了镜室的传送方格外，还有另一处传送门。与大祭司对完话后，我又找一本记载自己第一次与古人交战的书籍“NECRONOMICON”，并在神庙右侧的守卫交谈中知道了义克和亚可的区分方法。

回到牢房和两人再次谈话，选择第一项正确答案就可进入牢房，用食物打发了小异形便见到了知识守护者。我在这里获得许多有用的信息，并得知古人制造了两种异类：巨兽和异形，两者都可以打破两界的约束在黑暗世界和现实世界自由出入来猎杀人类。我只有在收集到光、剑和知识的力量才能摧毁巨兽和维持古人生命的黑暗发电机，至于三大力量的使用方法只有在垃圾中心的戈司知道。接着，我在二号发电机房，把磁铁放进发电机里，而后离开了黑暗世界。

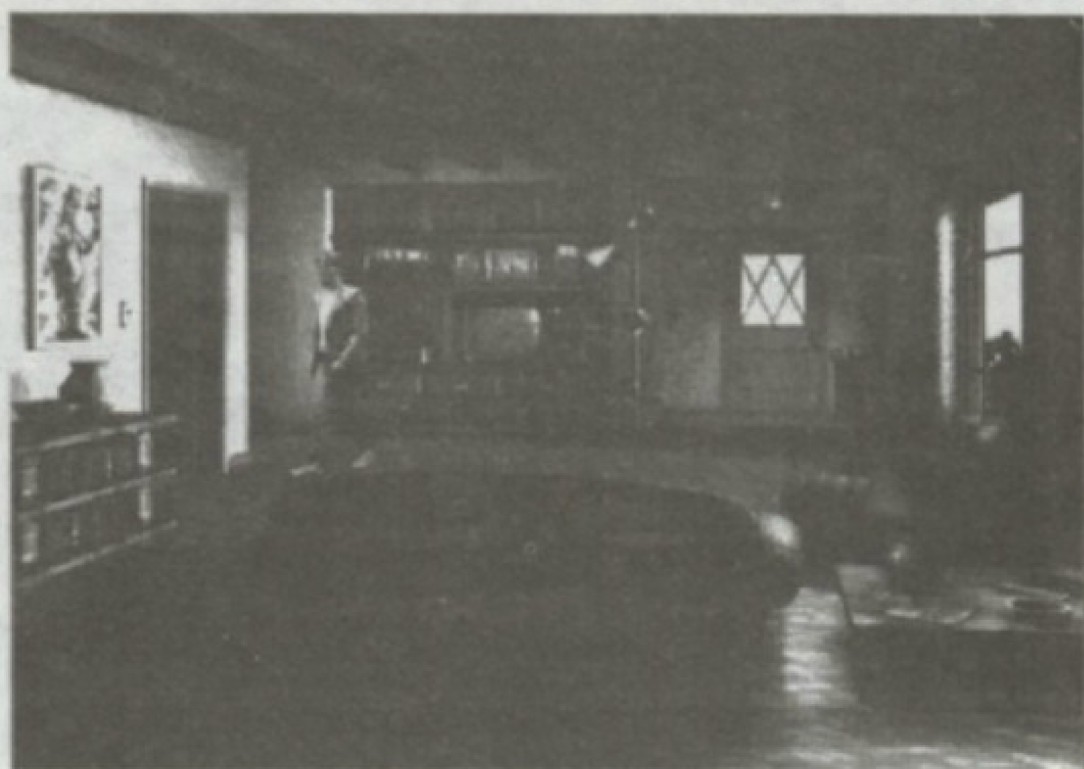
我返回到剧场演艺厅，并通过转盘游戏赢得一个玩具。之后，我又在市政大楼的法庭见到了富来明市长。等到他进入法庭后，我用旧衣架橇开了市长的小轿车，从手提箱里拿到一堆丽塔的照片和一枚钱币。接着，我使用这枚钱币打电话给探长将其骗出警察局。随后，我再次溜进警察局，在里面的抽屉中找到了一张有关巴特乐警长的旧报纸和一张丽塔的照片。拿到这些证据我急忙赶回家，在长椅上等杰克来共同分析案情，但是现在的证据还是无法说明什么，我只好再去找其它的线索。在路过罗莫莱宅邸时，我无意间透过窗户往里一望，发现杀害罗莫莱先生的真凶便是罗莫莱夫人和吉米。我随手就用照相机给两人拍了张照片。拍完照后，我讨厌的头痛病又犯了，赶忙去找辛普斯医生。经过催眠治疗后，再回家与杰克商量，最终我们均认为吉米十分可疑。

我再次去台球室，发现史林和吉米发生了争执，正当



▲门后就是进入黑暗世界的镜子

他们要兵戎相见时，我急忙出来制止，但被击昏在地。当我醒来后，绕到台球室的后面与史林交谈，了解一些新的情况，临走前又向史林要了一支枪。这时，我再次回到黑暗世界，看到富来明市长竟然被杀了，进入第二发电室将赢得的玩具放到机器里，使发电机停止运转。我来到垃圾中心的后面找戈司，在第一间屋里先得到一个按摩器，从右后方门出去便可找到戈司，结果看到的戈司已经被打成重伤，我只得回现实世界去找伤药。在离开黑暗世界前，我又到武器店去了一趟，把手枪的扳机交给店主，便可得到一只生化机械手臂。回现实世界的比赛厅，我玩射



▲这就是我的家，还不错吧？

击游戏如有神助（还不是靠那支机械手臂），最终又赢得一个玩具。突然，警长出现在我面前，并说是我杀了市长，我赶忙把信件交给警长，并说明凶手就是吉米。在大厅里，我找到大力士把按摩器送给他，便可得到一瓶镇痛药。无奈我头疼的厉害，只好再去找辛普斯医生。又是一次漫长的治疗过程，等我走出来后，一名 FBI 的特工拦住去路并要逮捕我，在走投无路的情况下，只能将那特工打倒在地（这也叫特工？）。我再次和杰克交换情况，发现保罗也有些问题。

我再度进入黑暗世界，看到莱森法医也死了，径直到第一发电室把玩具塞进发电机里，再切断一部分电力。去垃圾中心用镇痛药医好了戈司，戈司为感谢我的救命之恩，向我讲解了黑暗世界所有的事情，最后又送了一把磁力弓给我。再到武器店旁的禁室，从里面拿出一个开颅器，我就可回现实世界的比赛厅，用磁力弓磁化了铁环，从而赢得投铁环比赛的胜利，并获得另一只玩具。回到黑暗世界把玩具放进第三发电机里，从此切断黑暗世界的全部电力。接着，在司法厅的柜子里得到知识卷轴。再次回现实世界去找保罗，用开颅器关上水龙头后，我就能溜进保罗的屋里。在一间有仙人掌的屋里，推动书架便进入保罗的密室。在里面，获知读书会的消息，我四处看了看，发现一串钥匙。正当我取钥匙时，保罗突然闯进来。经过一场殊死搏斗，我杀死了保罗。在保罗临终前，又披露了一些内幕。用保罗的钥匙进入五金店，将屋里的警铃弄响，把看守丽塔屋子的警察引过来。我随即溜进丽塔的屋

里，先读了读桌子上的信，在里屋的镜子前找到了特殊招待券，在镜子里也发现了真正的黑暗变形者就是杰克。我匆匆赶到剧院，与相面者聊一会儿，再把特殊招待券交给他，从而知道通往黑暗世界的另一个传送门就在



▲我又回到了光明的世界

自己家里。我回到家里打开被锁住的柜子，进入了黑暗变形人的房里。在屋子里，我先后找到了圣者之剑、刀子和球鞋。来到变形人厨房，和"母亲"谈话，就能见到丽塔(胆小的人千千万万不要看此景！！！)。从丽塔的嘴里得知黑暗巨兽已经孵出。我穿过变形人的卧室，走过发电机，在巨兽孵化室发现巨兽已经向传送门走去。我从右门进入迷宫，抄捷径在传送门前堵住了巨兽，凭着高超的剑术击毙了巨兽。最后，我来到黑暗发电机前，先把光芒插进插座，将知识卷轴放入插槽，用剑劈断电缆。这时，主电机被彻底破坏了，古人再次入侵的阴谋也随之瓦解了。

等我再次醒来时，已经躺在辛普斯医生的诊所里，一边的变形人杰克已经把辛普斯医生杀害了。最终，自然无法避免一场大战，此次我终因体力不支死于杰克之手。但是作为我在黑暗世界影子的杰克也无法逃脱死亡的厄运。因为我们是一体的，是一个人在两个世界的结合体……

载体	光碟	系统	DOS
语种	中文·英文	类型	冒险
画面	★★★★★	总评：89 晶合实验室	
音响	★★★★★		
操作	★★★★		
剧情	★★★★		
娱乐	★★★★		

(上接57页)去。从此我真的不再孤单了……

后 记

如果你在游戏最后一关进入房间P后行动太慢的话，莎拉就会被约翰杀害，那样你将多玩一关——自己驾飞船逃离基地，这是游戏的另一种结局。



▲指挥官莎拉

其二，可能是游戏设计者为追求人物动作的生动多样性和完美性，在操作键设计上稍稍多做了一些，要熟练掌握这些操作键的确需要一定时间的练习。不过根据一般玩家的经验，只要参照说明书去做，打通第一关后便可运用自如了。

其三，游戏THE END后给人最突出的感受就是象欣赏完一部精彩的科幻电影一样，无论音乐、音效、画面，还是人物动作、剧情演示，都会令玩家感到满意。

值得一提的是游戏的所有音效均为22KHz采样，极为逼真，如果你有高级音响设备的话定能获得最佳享受；在图像方面更是别有特色，所有物体均为真3D贴图技术制作，在640×480分辨率下，画面十分明亮，立体感极强，虽然多边形的数量稍嫌不足，但无论物体放大到何种地步，也无半点粗糙，给人清新明快之感，而且随着主角位置的不同，电脑会自动切换视角，让你总能在最佳角度观赏游戏；此外游戏DEMO的质量也十分高，就拿第一关过关DEMO来说，莎拉布置任务时的脸部表情及动作都颇具水准，甚至连"D321……"的口型都能对上。随着游戏的进行，这样的DEMO会穿插40多段。我想，只要硬件还撑得住的各位同行(486/8MB以上)，都不会错过这段外星的经历吧！

(感谢北京4040先生的技术支持)

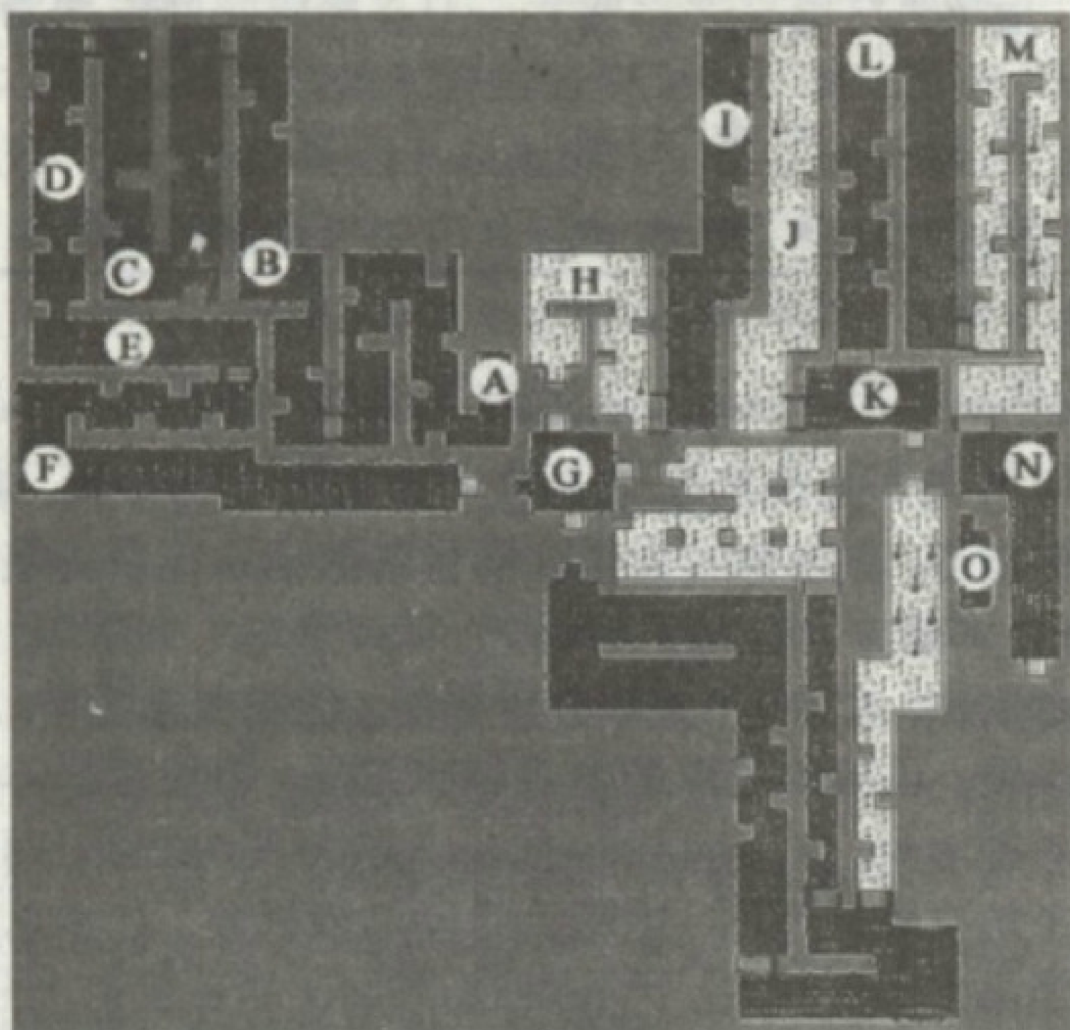
载体	光碟	系统	DOS
语种	英文	类型	动作
画面	★★★★	总评：78 晶合实验室	
音响	★★★★		
操作	★★★		
剧情	★★★★		
娱乐	★★★★		

FADE TO BLACK
遁入黑暗（下）

北京 BOOM 闻涛

第六章　冲破火网

我驾着小飞船，从 A 出发，一路上经历火海、烈焰、电网、激光柱，还有敌机、自动炮以及巨大怪鸟等种种考验，总算心惊肉跳地飞到了 O。从伤痕累累的飞船上下来，长嘘了一口气，我知道更严竣的考验还在后面。



第七章　约翰的阴谋

我刚走进基地就是一场恶战，扫清敌人后进入 B 中间的那部电梯。来到 C 后，对面一门自动炮向我瞄准，我赶忙踩了一下前面的感应器，自动炮又缩了回去。沿走廊进入 D，里面一个柜子的旁边有个黑洞，从洞中伸出许多蓝色的触手，我一枪打过去，那些触手嗖的一声缩进洞中。上前越过地上的感应器，从柜中取出一把钥匙。

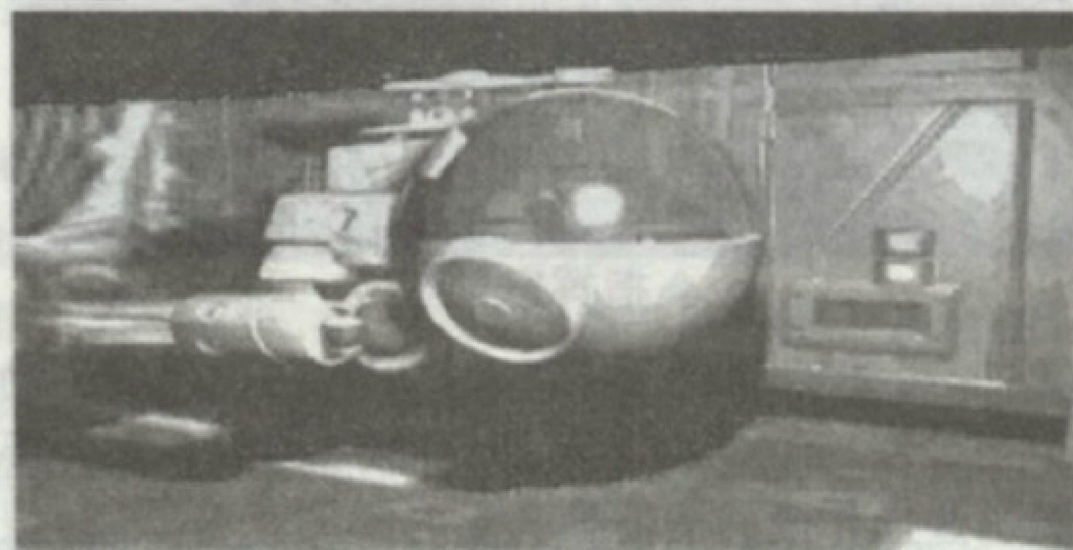
我又经走廊 E 到培养室 F 找到一把钥匙，然后由走廊 G 进入 H。刚走到一个柜子前，身后的两块石头突然变成了变形人，我急忙举枪应战。解决他们后，我从柜中取到一个充电器。往屋外走时，突然碰上一道能量屏障，我一枪打中对面的开关，屏障消失了。

来到 I，左边入口被激光栅栏挡住，于是我向右走去，不知踩中了什么机关，回头一看，激光栅栏已被关闭了。进入 J，这真是个可怕的地方——地上遍布电网，空中飞舞着反弹雷，还有几道巨大的激光柱晃来晃去。我先踩亮入口处的两个感应器，关闭两道激光屏障，然后飞身向前，在感应器失效前，从电网、激光、飞雷的空障间跃过，进入 K 后又是一场恶战。灭敌后经 L 来到 M，我靠近玻璃往下一看，呀！约翰竟站在变形人主大脑的前面。只听主大脑说："我们的计划成功了，感谢你，约翰！"

约翰答道："我已经混进了叛军基地 SHADOW，并将炸弹装进了他们的发电机中，这样可以确保我方的全面胜利……谁！"

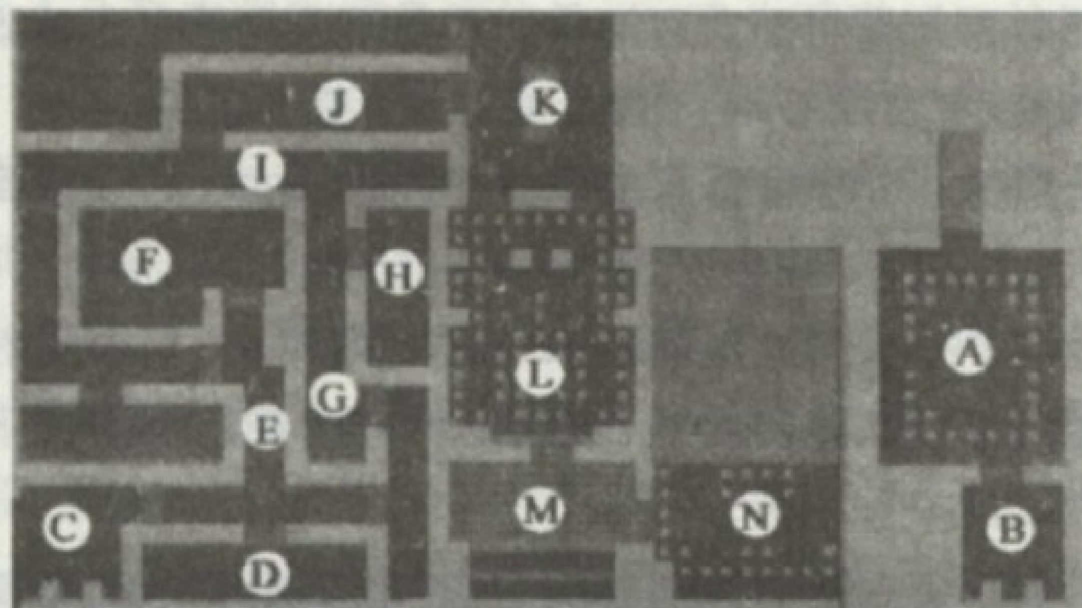
不好！他发现了我。暴怒的约翰伸开双臂现出了原形，原来他就是那个刀枪不入的红色变形人，他一边狂叫着："你最好去死！你这个人渣！"，一边向我这边扑来。

不能再愣着了，我急忙跑向 N。那个红色变形人就恭候在门边，我象兔子一样嗖地一下从他身边掠过，他在我身后紧紧追赶。我一直跑到前方的传送器上，感觉脑后生风，急忙按下开关，"呼"地一下，变形人的大爪子拍了个空。



▲康瑞的小飞船

我被传送到一艘变形人的战船上，看看下面气得发疯的约翰，我伸手启动了引力装置，战船放出一道光柱将刚刚运到的金字塔吸了上来。随后我发动战船向

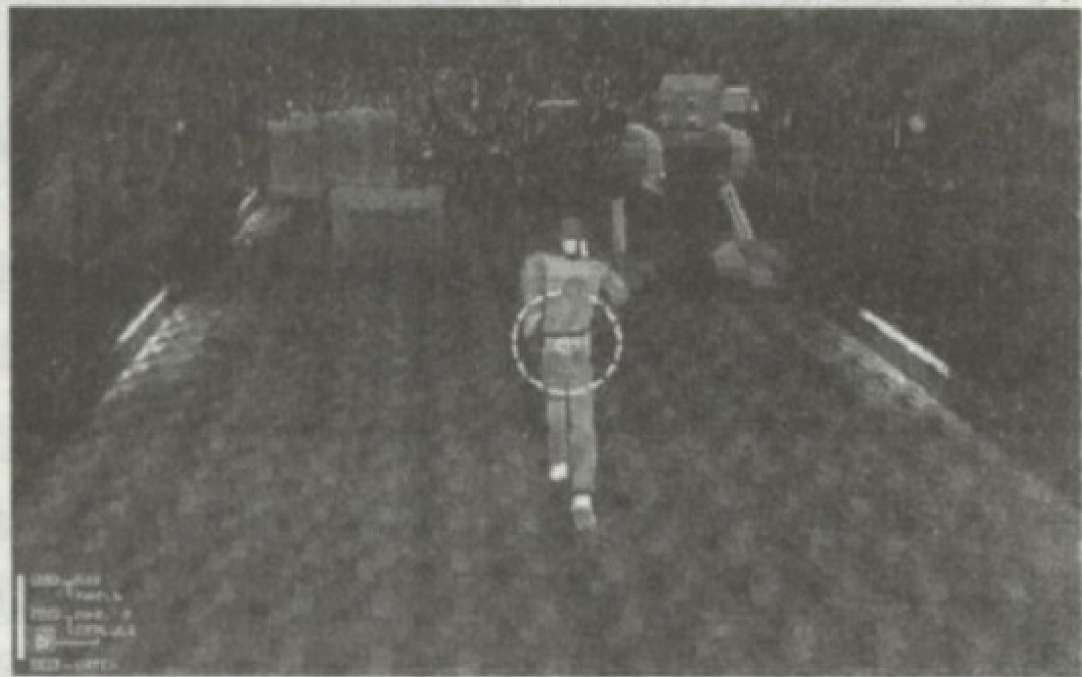


SHADOW 基地飞去。

第八章　影之强袭战

我的飞船靠上了 SHADOW 基地，背后大批变形人战船蜂拥而来，双方爆发了激烈的战斗，SHADOW 基地笼罩在一片炽热的战火中。

我刚进入车库 A 中，迎面就碰上几个冲进来的变形人。我急忙躲到一个拐角的掩体后面，消灭敌人后，从一旁的柜中找到一些子弹。这时，一个巡逻机械人迈着大步走过来。这个笨家伙，关键时刻不知跑到哪里去了，现在出来耍威风，竟然还把我当成了敌人，向我开火。我没时间和它生气，先跑进仓库 B 给护盾充电，再到控制室 C，一个战士在我面前倒下了，我冲上去一通爆射，将敌人的炮车打成了碎片。



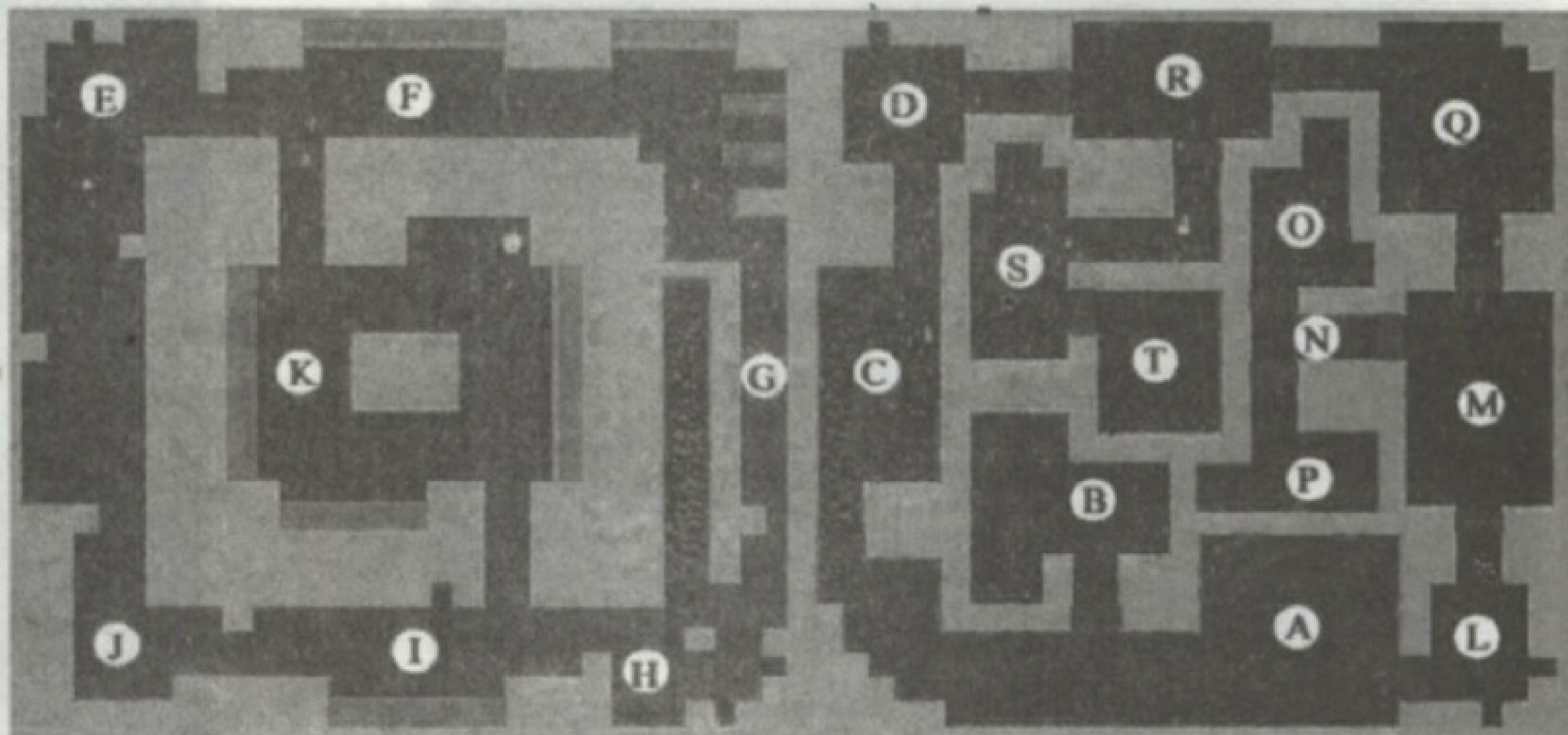
▲愚蠢的机器人敌我不分

继续向前来到 D，在屋角发现一个重伤的战士，临死前他对我说："目前基地指挥室已同其它地区隔离开了，所有门都已加锁，只有防卫指挥官能给你钥匙。不幸的是他已被敌人困住，你必须去救他。"

乘电梯来到 E，这里双方正在枪战，我想还是先去救指挥官要紧。于是跑进左边的门，从 F 一直走到 J，边走边打，救下了几个战士。进入 J 后，看到有三个变形人正在向指挥官射击，我从背后发动突袭，很轻易地干掉了他们。见到指挥官后，他把钥匙递给我，让我赶快去指挥室，汉克正在那里等我。

到 H 乘电梯来到 L，进入 M 后碰到一名工人，他说："我知道在哪儿能找到强力武器，我能解除那里的防卫系统，跟我来。"跟着他来到 N，只见他在一个开关上按了几下，然后对我说："一切都妥了，你可以进去拿有用的东西了。"于是我进入武器室 O 和 P，找到了隐形盾、磁性脉冲子弹和高级离子子弹。

离开武器室，经会议室 Q 来到指挥室 S，一见我，汉克焦急地说："莎拉被变形人抓走了！更糟糕的是只有她才有被约翰按了定时炸弹的电力室的钥匙，你一定要找到她，这是生死攸关的事情，我们的未来全在她了！她现在被困在休养所，你将被传送到那里。"听罢我转身走进了一旁的传送室 T……



第九章　援救莎拉

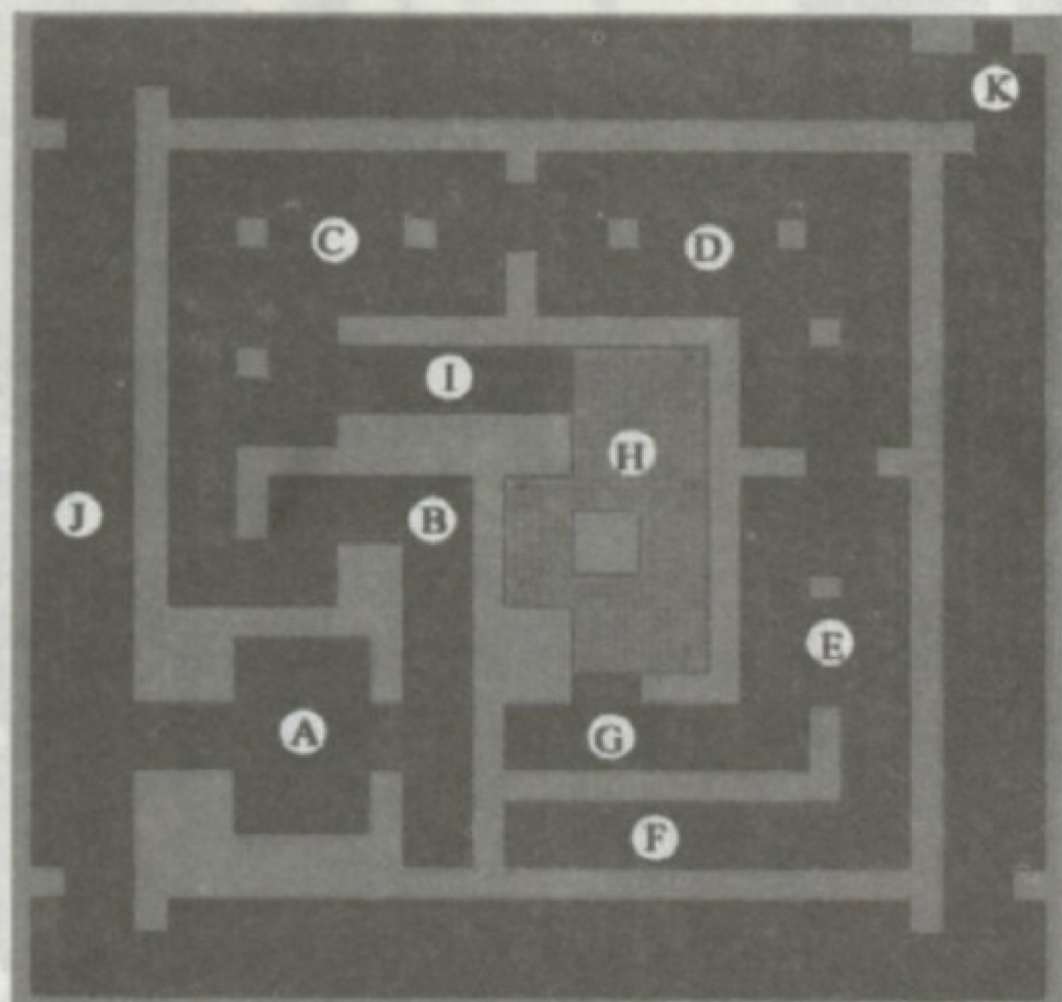
来到休养所，门口站着个士兵，不料我刚一上前，他就化成了变形人——可恶！我举枪结果了他。

经走廊 B 来到寝室 C，眼睁睁看着两名战士被变形人射杀了。我冲上去将愤怒的子弹通通倾泻到这三个变形人的身上，为那两个战士报了仇。来到寝室 D，这里还有一名战士躲在掩体后面同几个变形人对射，我帮他解决了敌人。他感谢我的帮助，并给我一把库房的钥匙。经过寝室 E 来到库房 F，找到目标扫描仪及热导子弹。在走廊 G 我看到一名士兵在门口站岗，直觉告诉我他不个好东西，"哼，别想再耍我！"我一边这样想一边向他开了火，果然这又是个变形人化成的冒牌货。



▲高度警惕

走进盥洗室H，我凭借有利地形送三个变形人上了路。来到I门前，将高级离子子弹装进枪膛，推开门，只见有个大个儿变形人正在同莎拉“打架”，我两枪叫他知道欺负女生的下场。莎拉拢了一下头发，冲我笑了笑（哇！我好高兴耶！我也冲她笑，嘿嘿嘿……）

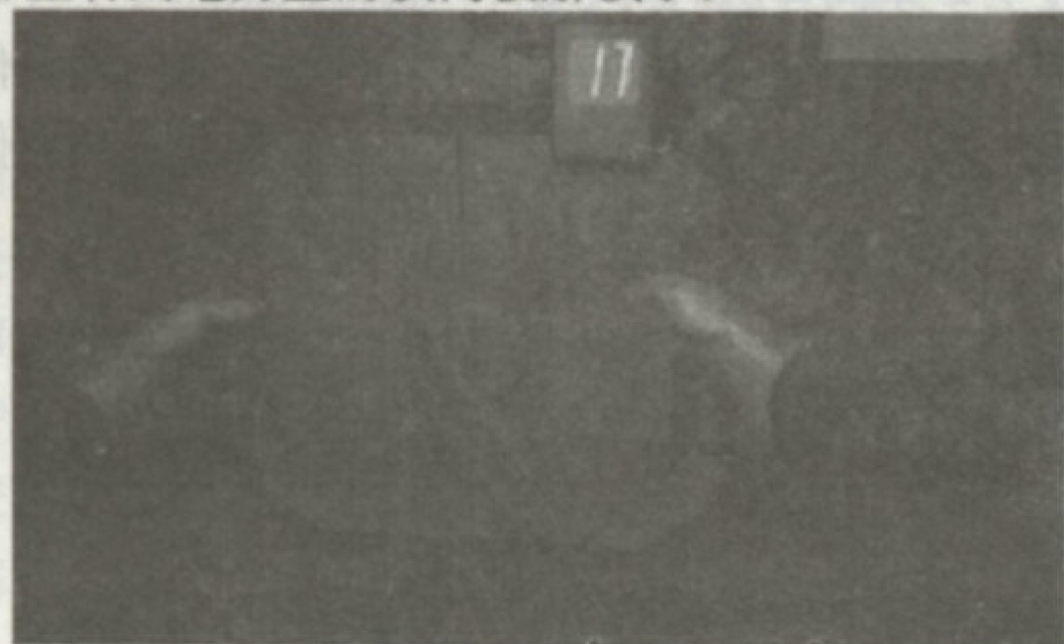


·莎拉递给我一把钥匙，说：“这是电力室的钥匙，赶快去吧，不能再耽误时间了！”

我一直跑进走廊J，这里竟有带着隐形盾的敌人。消灭他们后我进入电梯室K，乘电梯赶往基地电力室。

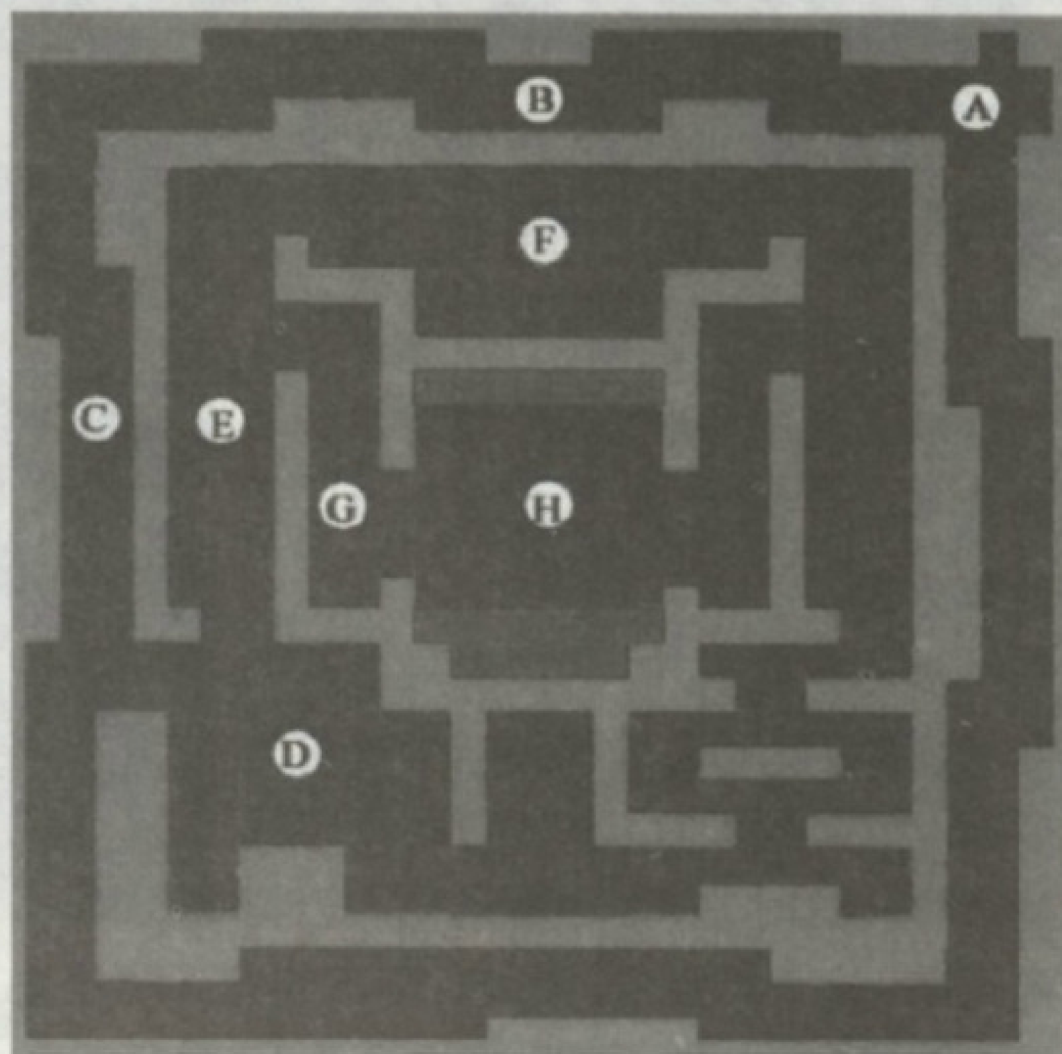
第十章　爆炸前夕

从电梯中出来进入走廊B，用高级离子子弹很轻松地打掉一部飞来飞去的自动炮，穿过两道激光柱，经C、D进入E，这又是个要命的地方，我必须再打一次“时间差”，从晃来晃去的激光柱间穿过，越过地上的传送箭头，紧贴着右墙来到F门口。这里满屋子的传送箭头，我看准规律，几个跳跃来到中间的开关前，打开开关，从大屏幕上看到电力室的铁门被解锁了。



▲勇拆炸弹

返回E，我贴着墙进入G，飞速冲进电力室H，此时炸弹已进入倒计时状态。我先将电力室右侧的三个红色感应器踩亮，然后跑向左侧的绿色铁柜。打开柜门，炸弹就挂在门后，天呀，只剩20秒了！我双手抓住炸弹使出全身的力量想把它掰下来，无奈那铁盒子牢牢地固定在上面，左右拧不动。“该死的约翰！你会遭报应的！”我心里骂着，同时焦急地在炸弹上摸来摸去，终于摸到了一个磁性拉环，往出一拽，炸弹的引爆电路被切断了，我终于松了一口气。这时传来指挥官的声音，“干得好，康瑞！你保住了基地！现在快来指挥室，我们要研究下一步的计划。”



第十一章　心灵交战

变形人的舰队终于被打败了，剩下的残兵败将纷纷逃回了老窝。在SHADOW宇宙基地的指挥室里，召开了一次特别军事会议，与会的有莎拉、基地指挥官、冥王星王国的领袖和我——康瑞·哈特。

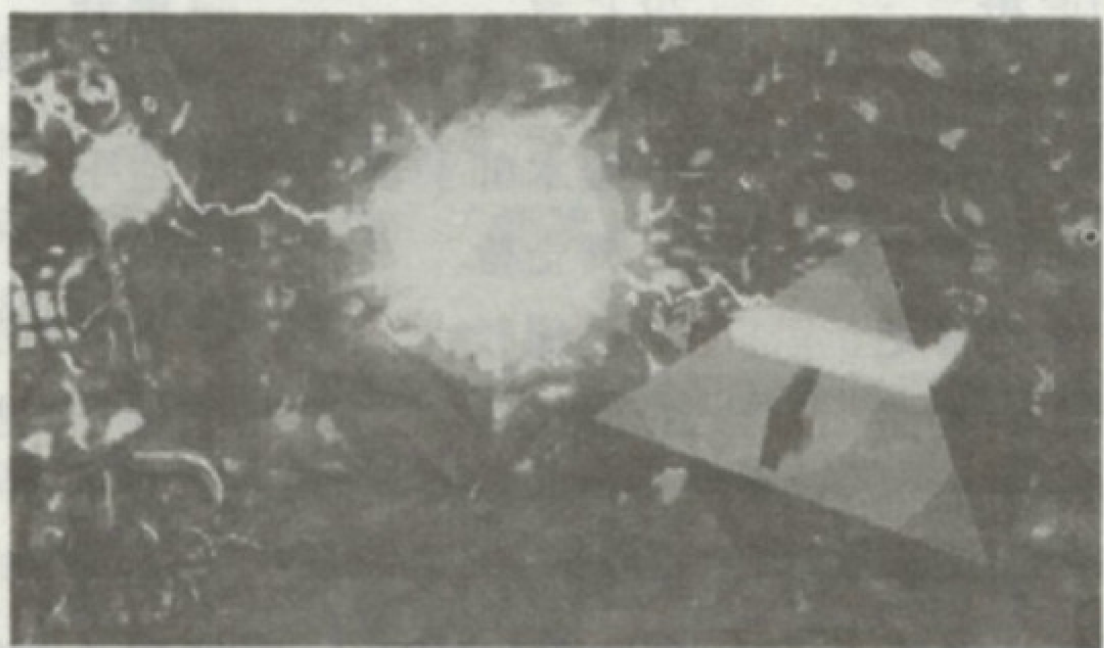
莎拉对大家说：“我们今晚聚到一起，是为了筹划最重要的任务。感谢我们的新同盟提供这次消灭敌人的良机。我们知道，那个变形人的主大脑是通过心灵感应同一个最有实力的实体相互联接着，我们的太阳系目前就是在这样一个主大脑的控制下，因此我们无法直接攻击它。现在有这样一个计划——首先康端和我一起潜入变形人的主大脑要塞，我们将在那里安装一套远程传送装置，我们可以籍此将古冥王星的金字塔传送进去，而后金字塔将同主大脑联接，并尝试一次强有力精神感应攻击。没人知道结果会怎样，这可能是我们最后的机会！”……

我依照计划来到主大脑要塞，从A乘电梯来到B，前面又是一片电网和激光柱的组合，不过这对现在的我来说已经不值得大惊小怪了。进入C后我被一片雷区挡住，对面还有几个变形人向我射击，我一闪，躲到左边的墙后，等那些变形人走过来，正好为我趟了雷。继续向里走，一路上干掉几个带着隐形盾的敌人。来到F门前，前

面又是个让我表现敏捷身法的地区。我先踩亮门口的感应器，前面几道拦路的激光栅栏被暂时关闭了，而后我看准那几道激光柱的空隙，在感应器失效前，几个箭步从对面的出口跳了出去。

我在 G 越过地上的传送箭头，打开 H 的门。H 是一间蓝蓝的小屋，最绝的是里面摆了个玻璃迷宫，由于光线很暗，那些玻璃只能隐约看到。不过就凭这点小把戏是挡不住康瑞·哈特的。我跑进迷宫，后面一个液体变形人追来，我可不想被他化为枯骨。急急忙忙、七拐八拐来到对面大门的右边(大致走法见图　)，突然脚下的地面动起来，将我送向左边的激光柱，我急忙又向前跨了一步，好险!

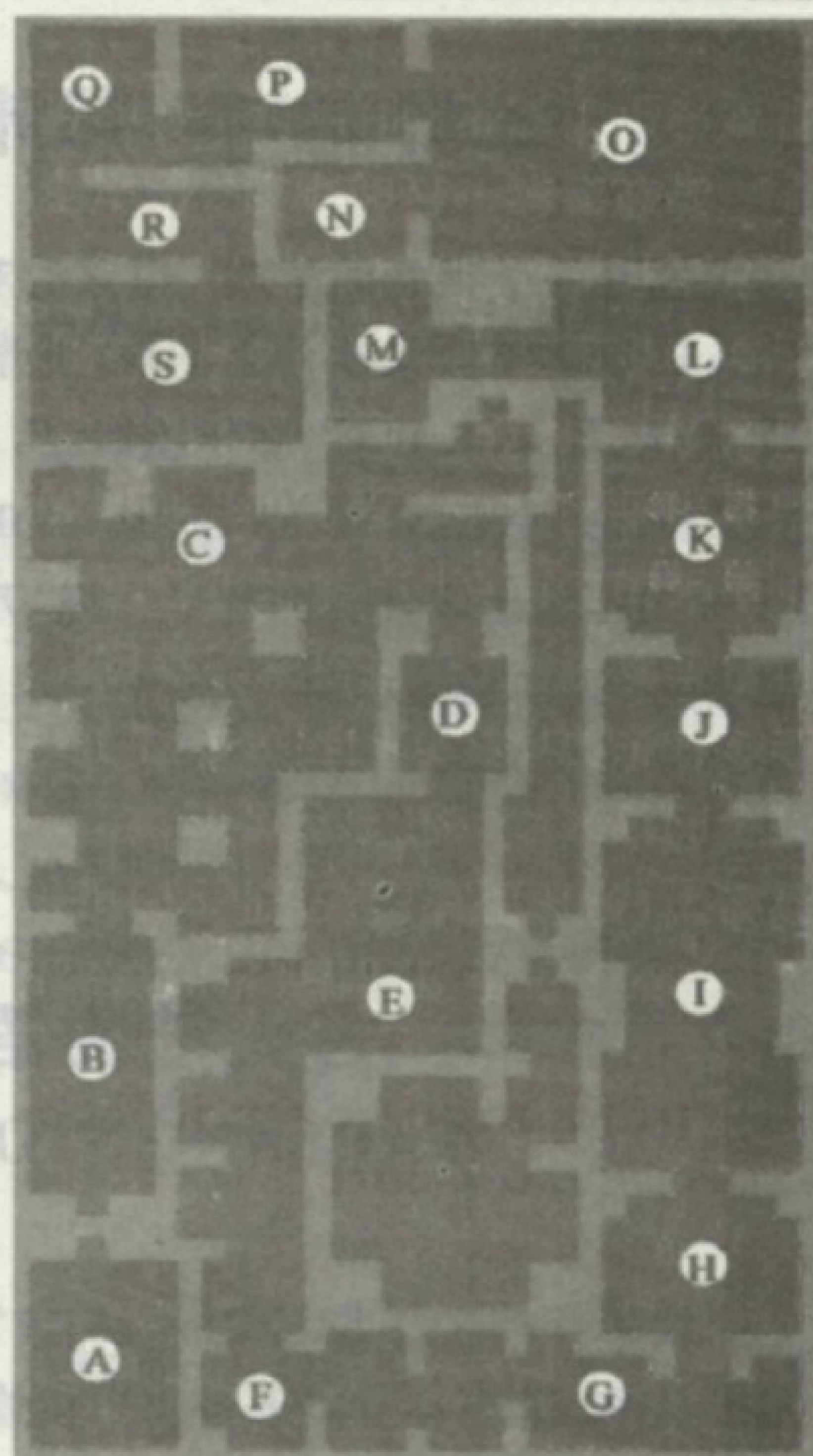
刚出龙潭，又入虎穴——一跨进 I，我就面对两个变形人和一门大炮，好不容易"说服"他们都上了西天。继续向里来到 J 后竟又有一门炮和我作对，"和你拼啦!"——我挥枪扑了上去。


▲愤怒的金字塔

终于到 K 了，这里没有敌人，真是个休息的好地方。我跨过地上的感应器，进入中间的蓝色光柱给护盾充满了能量。定了定神进入 L，这里有门自动炮向我猛烈射击，而且我无法关闭它，于是赶忙逃向 M。打开 M 的门，呀!前面又是激光又是电的，我迟疑了一下，砰!——我的后背又中了一弹，护盾能量急剧下降。我必须赶快向前跑，可是……这不是逼我死吗?不能再犹豫了，在这儿多站一秒也会死的，我毅然向前冲去，凭着我在大风大浪中炼就的超人机敏，又一次和死神擦肩而过。

通过 M 里面的传送器来到 N，打开 O 的大门，对面有 4 个变形人躲在掩体后面跟我打阵地战，我当然是奉陪到底了。消灭变形人后走进里面的一个传送器中，一按开关便来到了主大脑面前。我掏出一个能量盒扔到主大脑前，能量盒发出一道白光放出了古冥王星的金字塔。那银色的金字塔缓缓升起，突然放出一道炽烈的电光，直射向主大脑。主大脑亦发出电光相迎。两条白链在半空中撞击出一个炫眼光球，噼啪作响，我想这大概就是莎拉所谓的"心灵感应攻击"吧。

眼见光球向金字塔靠近，金字塔被逼到了墙边，就在即将被光球击中时，电光突然消失了，看来双方的消耗都不小。猛然间金字塔再度腾空而起，通体变成蓝色半透明状，又一道电光射向主大脑，看样子它是全力以赴了。这次主大脑无力接架，被光球击中，顷刻间化为一滩泥水，金字塔亦消失在半空中。



返回 O，我走进右边的门 P，莎拉在向我招手，"快过来呀!"

"她没看见我们之间布满了浮雷吗?"我心中不禁起疑，"啊，明白了，又想耍我!"我举枪向莎拉开火。一见事情败露，那个假莎拉立刻现出了原形，原来又是可恶的约翰——那个刀枪不入的红色变形人。他向我冲过来，正好替我趟了雷区，不过浮雷也伤不了他，真不知他是什么做的。

对面的门开了，真正的莎拉出现在门口，我噌的一下从约翰身边掠过，向着莎拉跑去，约翰在后面紧跟着我。见我跑过来，莎拉亦转身往回跑。我跟着莎拉一直跑到 S，关上了 S 的门，约翰在外面把门砸得山响。

我们登上一艘小型飞船准备起飞，这时约翰砸破门冲了进来，眼看跑到了船尾，莎拉机智地拉动操纵杆打开引擎，船尾猛然喷出一道巨大的火焰气流，将约翰一下子打翻在地上，变成了一块焦炭。

我们的飞船稳稳地升起来，呼地一下飞离了主大脑要塞，飞向繁星点点的宇宙。身后变形人的基地因主大脑被破坏，各种设施出现严重紊乱，继而产生了一连串的爆炸，最终导致了一次最为巨烈的核爆炸。我在宇宙间看到了这次爆炸升起的高达数千公里的火焰——变形人完蛋了!

我收到了 SHADOW 宇宙基地指挥官的来电："我代表所有反抗力量向你表示最深的谢意，你的勇气和智慧给人类带回了最重要的东西——自由!我们到 SHADOW 基地再见。"

我和莎拉一起向着 SHADOW 基地飞(下转 53 页)

三界谕——邦沛之谜

这是一个很老的游戏，但该游戏难度非常大，现将本人珍藏多年的秘技公之于众。此游戏中最大的难点是物品太多，不知该用什么物品来“开门”。查找WALK.SL，搜索74 03 E9 7F 01 6A 01，改为EB 03 E9 7F 01 6A 01。如此你就会拥有了一把“万能钥匙”，可以用任何物品（例如结晶水）打开任何一扇门，或给予任何向你索要物品的人将之欺骗过关。

湖北　胡雨田

古大陆物语
FARLAND STORY

编辑存档文件SAVE??.DAT(??为存盘进度，取值范围从00到14)，有以下各项可供修改：

1. 金钱：修改SECT0000的DISP0006至DISP0007改为50 C3即可。若改为FF FF，只要钱数超过65535时，便又从0计起。

2. 能力：从SECT0012的DISP0338开始，每36个字节为一个队员的状况，以雅克为例：

00 00	02 00 06 00 04 00 00 00	01 00	00 00
可否移动	姓名	级别	

01 00	2A 00	2A 00	00 00	0D 00	07 00
等级	目前体力	体力上限	经验值	攻击力	防御力

06 00	04 00	08 00	00 00 01 00
智力	魔法防御	敏捷度	装备

可否移动：00 00为可移动，非00 00值时为不可移动。

级别(下表只写出数值的前两个，00省略)：

00	武士	01	战士
02	骑士	03	男巫
04	魔术师	05	魔法师
06	祭司	07	牧师
08	主祭	09	高等精灵
0A	精灵	0B	召唤师
0C	狂战士	0D	矮人
0E	野蛮人	0F	女战神
10	翼人	11	吟游诗人

3. 物品：修改SECT0017的DISP0010至DISP0105，这96个字节中每两个字节表示一物品，格式为?? 00，代码如下：

00 没有物品	1B 泰坦尼亚剑	36 战斧
01 长剑	1C 攻古尼亚	37 鲁特琴
02 宽剑	1D 拉·夫利亚	38 力量之实
03 粗剑	1E 南瓜的种子	39 守护石
04 长矛	1F 妖精之泪	3A 银枪
05 短矛	20 宽斧头	3B 标枪
06 树精之弓	21 冰杖	3C 巨剑
07 短弓	22 电击杖	3D 链球
08 长弓	23 燃烧杖	3E 威士忌
09 连发弓	24 火焰杖	3F 大玉蜀黍
0A 银弓	25 都卡提之钥匙	40 圣枪
0B 竖琴	26 爱之梦	41 药丸
0C 三叉戟	27 红色羽毛	42 封魔枪
0D 闪电枪	28 七弦琴	43 奥丁之枪
0E 枪	29 匕首	44 蘑菇
0F 短剑	2A 屠龙枪	45 空手
10 石斧	2B 魔术师手杖	46 空手
11 巴特尔斧	2C 骑士枪	47 空手
12 哈鲁耙	2D 圣锡杖	48 忍者装扮
13 钉头槌	2E 精灵弓	49 各种祝福
14 战槌	2F 刚力之斧	4A 吸血牙
15 西洋剑	30 吟游诗人的竖琴	4B 怨灵
16 药草	31 除魔的礼物	4C 罪恶之剑
17 埃利库沙	32 幸运之靴	4D 黑水晶之杖
18 火杖	33 知识之书	4E 恶魔之斧
19 圣剑	34 狼牙棒	4F 不祥之物
1A 银剑	35 竿斧	50 以后都无用

北京　刘若虎

魔武王

喜爱《魔武王》的各位玩家，在玩游戏时是否感到钱太少了，很多高级防具和武器只能看而不能买，是不是很馋人呀！

1. 到商人之港的跳蚤市场二楼，找到右边商人，向他买100元的祝福的围巾，越多越好，侃价侃至六折，再以原价卖出，则可得到一笔不小的收入。但注意金钱到65535元时会从0开始从新计起。

2. 在店铺买卖物品时，挑选物品一项，指定一物品，左方会显示本物品价值并询问确认卖掉或不可，选择不可一项，则钱数在原基础上加上该物品的价值，但

实际上该物品仍然保留。如此重复若干次，就不愁没有钱花了。

3. 先进入游戏，玩到收完第一个伙伴，将档案存入进度一退出后。编辑 LBR3，修改 SECT0000 的 DISP0015 至 DISP0017，改为 FF FF FF，可得 65535 元钱。

4. 搜索 DKS. EXE，查找 00 C7 46 EE 40 01，改为 23 C7 46 EE 40 01。以后再打一个小鬼都能长很多的经验。

北京 陈韬、吴昊、李文华　广西 黄武健

漫画英雄

COMIX ZONE

《漫画英雄》是 SEGA 公司于 1995 年底推出的运行于 WINDOWS 95 或 WINDOWS 3.1 环境下的动作游戏，它的风格奇特、真实感强、是很值得一玩的。但正象其它的动作游戏，难度是高了一点。这里有个可以在游戏中随时获得"超人变身"、"恢复药水"、"老鼠"等宝物的小窍门，其方法如下：

首先运行《漫画英雄》，然后把程序管理器缩成图标（WINDOWS 95 无此步骤），在游戏进行时单击程序管理器的图标（在 WINDOWS 95 里则是任意图标），再单击其它地方以取消对其的操作，选 MODE 菜单中的 Full Screen 选项进入全屏显示，按几下攻击键（按几下就会有几组宝物），再按 ESC 键恢复窗口，最后再次选 MODE 菜单中的 Full Screen 选项，于是……

另外，此法可随时使用不限次数。

广州 梁文谦　北京 九阳

命令与征服——隐秘行动

THE COVERT OPERATIONS

NOD 与 GDI 的硝烟未尽恐龙又加入其中，是厌倦了人类的自相残杀，还是想再度辉煌，如果你想解答这个问题，就请用以下方式启动游戏：

C&C(大写) funpark(小写)

在主菜单选 START NEWGAME 就会进入到这场特殊的战争，并且在最后一关还将扮演恐龙。

北京 张京雷

斗神传

BATTLE ARENA TOSHINDEN

PS 上的名作，虽然被人指责太花太乱，但 PC 上能有如此的作品已是非常不易了，况且还有 PS 版所没有的秘技，应该知足了。

在选人时键入 GIMMEJIM，能让你选择三个隐藏人物：GAIA、SHO、JIM(咦！蚯蚓战士怎么也来插一脚)。

在战斗时键入如下字母：

FUNNYHEADS 把战士的头变大，很滑稽的。

VIRTUAL? 把视角变成第一人称视角，? -1 或 2。

北京 飞龙

勇者斗恶龙

任天堂上有名的游戏，移植到 PC 上后没觉得别的，就是感到敌人太多，走几步就会 出来，这些打不死的家伙，我要用 PCTOOLS"镇压"他们。

搜寻 DQ. EXE 中 75 03 E8 07 00 C6 06 字符串，把 E8 07 00 改为 90 90 90，进入游戏后请到外面走一走，哈哈，敌人都去休假了。

北京 九阳

七英雄物语Ⅱ

编辑 N2UNT? . DAT(? 为存盘进度号，范围从 0 到 7)，人物数据的存放顺序为：攻击力、防御力、魔法防御力、移动力、等级、经验值、目前体力、体力上限，均是两个字节。人物的地址如下：凯：SECT0000 的 DISP0039 至 DISP0054；雷丽：SECT0000 的 DISP0167 至 DISP0182；拉娜：SECT0000 的 DISP0295 至 DISP0310；阿修力士：SECT0000 的 DISP0423 至 DISP0438；齐力：SECT0001 的 DISP0039 至 DISP0054；汀娜：SECT0001 的 DISP0167 至 DISP0182；利伯尔：SECT0001 的 DISP0295 至 DISP0310；注意事项：游戏中设定凯及利伯尔要在两关中被打败，到时请修改相应的目前体力值。

浙江 吴晓东

经典作品回顾(七)

北京　朋鸟



内容说明：

载体	语种
类型	系统

大地传说系列——黑暗王座
LAND OF LORE: THE THRONE OF CHAOS

女巫司寇霞得到了可以变身的"冥府面具"，统领黑暗军队攻陷了人类的快乐王城，重伤的国王理查被劫走。你作为被国王选中的勇者，在历险中找到了治疗国王的四种药材和唯一能对抗冥府面具的"真理之石"。最后，不仅成功地救出了国王，也消灭了司寇霞。这和同样是WESTWOOD制作的《魔眼杀机》系列十分相似，不过更华丽的过场动画和复杂的迷宫，难度也很大。



软碟、光碟	中文、英文
角色扮演	DOS

大地传说Ⅱ——命运守护者
LANDS OF LORE Ⅱ: GUARDIANS OF DESTINY

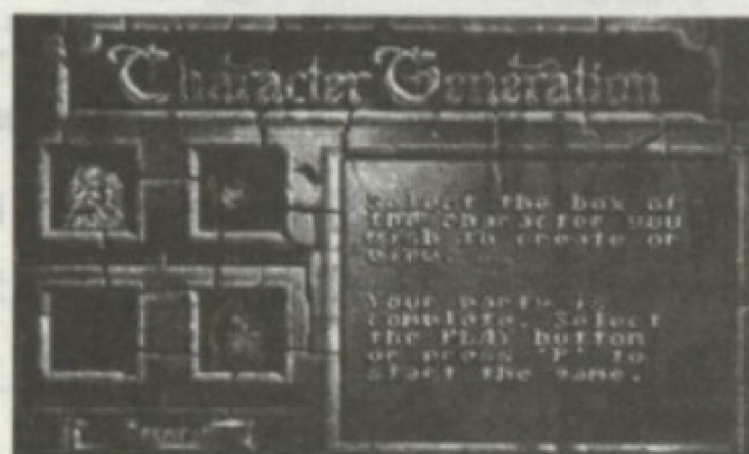
在上一代中被消灭的女巫司寇霞有一个爱好和平的儿子。这个背负着家族命运的年轻人要去寻找一个古老的法术，以便将他从黑暗家族的阴影中解放出来。由于这种稀有的设定，大大增加了游戏的娱乐性。另外，游戏中加强了互动性，例如敌人追赶你时遇到陷井会用绳子荡过去，你还可以拆掉一座桥阻挡它们。由于采用了光碟，所以有惊人的声光效果，过场动画栩栩如生。



光碟	英文
角色扮演	DOS

魔眼杀机
EYE OF THE BEHOLDER

消声匿踪已久的邪恶力量又悄悄地醒来了，不断地侵扰深水城，企图占为己有。这次动乱的首领是传说中有10只眼睛、会施法使人致命的眼魔。冒险者们受国王的委任，进入地下水道去消灭所有的魔物。由于游戏一直是在下水道中进行，所以整体的感觉很灰暗。三代发行后，SSI曾发行过一张一、二、三代的合集光盘。



软碟、光碟	英文
角色扮演	DOS

魔眼杀机Ⅱ——隐月传奇
EYE OF THE BEHOLDER Ⅱ——THE LEGEND DARKMOON

勇士们应议长契而班的请求，来到隐月神廊清除远古的恶魔，救出被困在里面的四位使者。通过了复杂的迷宫，打开了隐秘的机关后，勇士们终于进入到神廊最深处，将尊恩击败，保护了城市的和平。由于游戏和一代一样未提供自动绘图功能，使难度大大增加。



软碟、光碟	中文、英文
角色扮演	DOS

魔眼杀机Ⅲ——血战札诺尔
EYE OF THE BEHOLDER Ⅲ——ASSAULT ON MYTH DRANNOR

当你正在酒吧休整上次战斗的疲劳时，一个神秘的老人突然出现，要求你帮助他的主人从札诺尔的巫妖手中夺回上古神器。其实他就是黑暗大神，他夺走了你从巫妖亚克威廉手中得到的魔法宝典。你必须除去他以阻止他统治全世界的野心。游戏和上代相比增加了自动绘图功能，但变化不大。《魔眼杀机》系列每代都能传送上代的人物，属性要比自己创造的高些。



软碟、光碟	中文、英文
角色扮演	DOS

伊斯汉传说——魔水晶传奇

ISHAR

精灵族王子杰洛用魔水晶摧毁了黑暗之神魔葛斯，建立了肯多利亚。冒险者们又消灭了魔葛斯和巫女魔骨拉的儿子克罗格，将他所占据的伊斯汉城堡（精灵语的意思是未知）变成了大陆上的文化教育中心，围绕它建立了巨大的城市查奇之岛。但邪恶巫师 SHANDER 用贩卖迷药的钱控制了城市，建立了另一座伊斯汉城堡。无知的人们把他当作神膜拜，他却在默默地准备动摇整个大陆的和平。

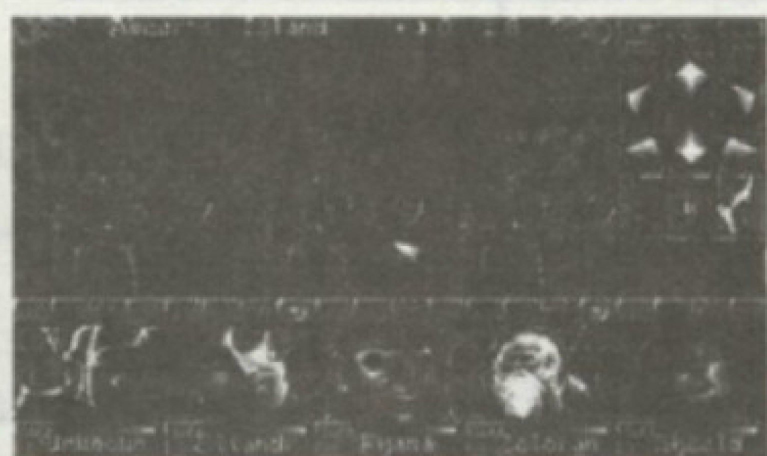


软碟	英文
角色扮演	DOS

伊斯汉传说Ⅱ——地狱来的信使

ISHAR Ⅱ —— MESSENGERS OF DOOM

在孪生子葛理米兹和葛理米尔的帮助下，勇士们完成了解放查奇之岛的神圣任务，从 SHANDER 的恶势力下解救出了人民，使伊斯汉重新得到了自由。查奇之岛也改名为科伦·巴哈尼尔(从北方民族借用来的名称)。但 SHANDER 的灵魂并未消失，还在伊斯汉中徘徊……

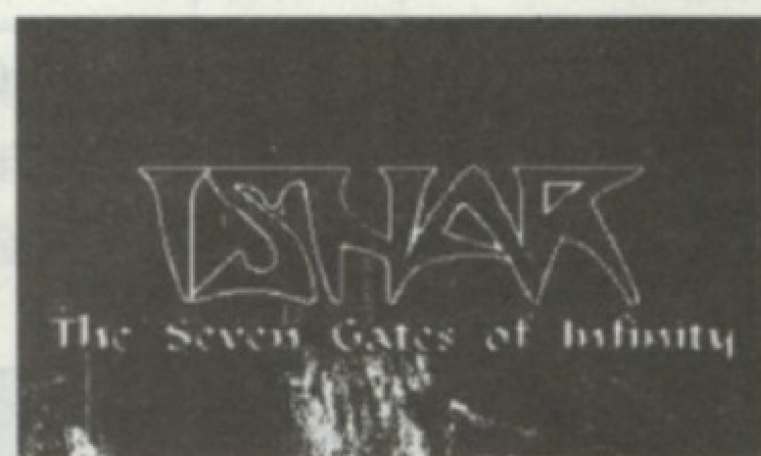


软碟	英文
角色扮演	DOS

伊斯汉传说Ⅲ——永恒之门

ISHAR Ⅲ —— THE SEVEN GATES OF INFINITY

邪恶巫师 SHANDER 的灵魂又回到了伊斯汉，他将要附身在拥有无限力量的邪恶生物——黑巨龙希斯(WOHRATAX)身上。冒险者们穿越时空，要抢在 SHANDER 之前除去世间仅存的黑巨龙希斯。时光之门可以将冒险者们送往另一个时空大陆，过去发生的事情将会影响现在与未来。



软碟、光碟	中文、英文
角色扮演	DOS

浩劫残阳——破碎大地

DARKSUN WORLD —— SHATTERED LANDS

在黑暗恒星世界亚斯达(ATHAS)，因为巫师乱用魔法吸取星球的力量，使世界发生异变。玩家开始时是竞技场里的一个奴隶，要带领自己的队伍逃出此地。在这无情世界里，玩家要努力促成各国间的同盟，打倒 Draj 邪恶的政权，开创亚斯达的新时代。这是第二代龙与地下城(AD&D 2nd EDITION)的首部作品。游戏采用俯视界面，直接在地图上进行回合制战斗。



软碟	英文
角色扮演	DOS

浩劫残阳Ⅱ——毁灭者苏醒

DARKSUN WORLD——WAKE OF THE RAVAGER

经过上次的战火，亚斯达世界逐渐恢复了秩序。英雄们无意中救了一名被追杀的女子，而卷入了 Draxan 和 Templar 两族的争斗之中。众英雄们查出战神 Kaisharga 意图反叛龙王，在他将怪物 Terrasque 召唤到这个世界时，英雄们成功地将它们击毙，并用四件神器将 Terrasque 永远地封印在魔壶中。游戏和一代相比变化不大，红黄相间的色调成功地衬托出了这个苍桑的世界。

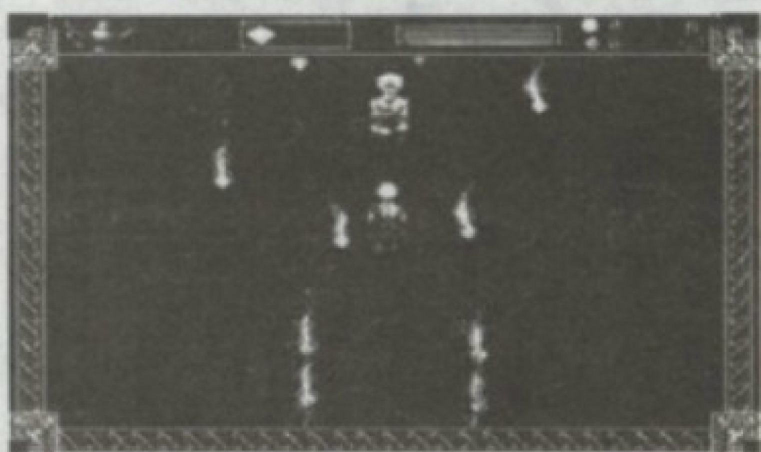


软碟、光碟	英文
角色扮演	DOS

阿拉丁——精灵的魔咒

AL-QADIM——THE GENIE'S CURSE

主角是 ZARATAN 城 AL－HAZARD 家族最小的一个儿子。一天，主角正欲和国王的女儿结婚。但 AL-HAZARD 的精灵突然袭击国王，导致公主失踪。主角为证明自己的清白，救出家人而四处奔走。终于，主角通过精灵发现是幕后的阴谋。最后主角成功的在 AL－NAQQIL 岛消灭了敌人。游戏也属于第二代龙与地下城系列，但以动作为主，背景也是阿拉伯的风格。



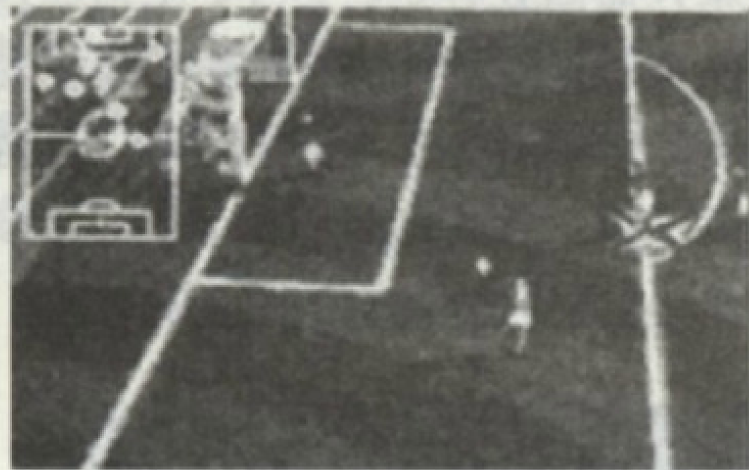
软碟	英文
动作角色扮演	DOS



DVD 游戏诞生　SIERRA 把他们的《狩魔猎人Ⅱ》、《警察故事Ⅴ》、《幽魂》、《血迷》等等大容量的光碟游戏放在 DVD－ROM 上。ACTIVISION 也不甘落后，《谍海争霸》和《魔域复仇者》不久也将出现在 DVD－ROM 上，以往需要不断换盘的烦恼可以得到缓解了。

《魔神战记Ⅱ》　四年前的《魔神战记》想必大家还有印象吧，这次还是延续一代的界面，还是日式风格，但加强了战斗招式和魔法动画的效果。大宇资讯的开发人员介绍说，游戏是以四位主角间的爱情发展为主线，它会不会是卡通版的"仙剑"呢？

《梦幻足球 96》(STRIKER96)　它有这么一个广告词："《足球 96》是《梦幻足球 96》的早餐。"的确，游戏的画面比上代（梦幻足球 95）有很大提高，它的球场比《足球 96》要大得多，而且在屏幕的左上角有一个小球场，这和游戏机的《J 联盟》相似，使玩家对球场的格局一目了然。

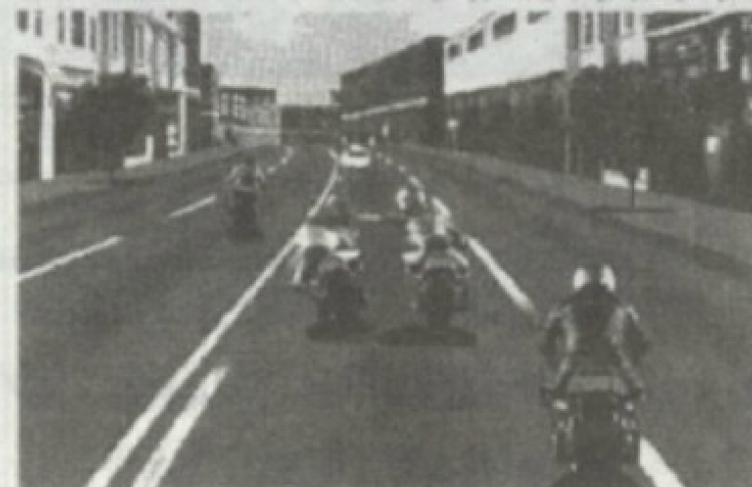


《绝代双娇》　这部古龙的经典小说大概是家喻户晓吧，那么搬到电脑上会如何呢？在这款欢乐盒制作的游戏中，玩家自然是扮演小鱼儿了。值得一提的是，游戏中的过场动画都是由原版电影剪接而成，你还能见到刘德华的精彩表演呢！

EA 快讯：EA 将有一大批精彩的游戏问世，让我给大家介绍介绍



吧。《福尔摩斯Ⅱ》，这次全部由真人演出，场景由 3D 绘制；《辛迪加战争》(SYNDICATE WARS)，无需多讲，耐心等待吧！《飙车王》(ROAD RASH)，真人扮演的摩托



车赛，还可中途厮杀；《银河私掠者Ⅱ》ORIGIN 制作的星战游戏，虽然华丽程度不如《银河飞将Ⅳ》，但空战的真实度很强。

《死亡杀戮》(MUDER DEATH KILL)　游戏的主角是一位精干的突击队员，在他的头上装有一把枪，这样两只手还能腾出来打击对方，有趣吧！整套游戏，无论是景物，还是人类都是由 3DS 绘制而成，并以 SVGA 方式显示。

《海底英雄》(WETLANDS)　在欧美，NEW WORLD COMPUTING 是经典角色扮演和策略类游戏的代名词，但《海底英雄》却是射击类游戏，方式和《生化悍将》相似。据说智冠科技将推出其中文版，但愿能没有 BUG。

《非洲探险Ⅱ》　熊猫公司的卡通式搞笑小品一向很有特色，这个《非洲探险Ⅱ》自然也不例外，上代中的吸特乐、拿破轮依然存在，画面也精美了许多，居然还支持 MODEM。

《死牢战记》(DEATHTRAP DUNGEON)　这是根据同名小说改编的描写中古世纪的战士和传说中的怪物的游戏。从画面上看，男主人公拿着一把巨剑，女主角则手持双剑，人物做得很大、很威风。



美国 LEADER BOAED 排行榜

1. 毁灭公爵 3D 版
   DUKE NUKEM 3D
2. 魔兽争霸Ⅱ——黑潮
   WARCRAFT Ⅱ：TIDES OF DARKNESS
3. 文明Ⅱ　CIVILIZATION Ⅱ
4. 魔兽争霸Ⅱ资料片——黑暗之门
   WARCRAFT Ⅱ：BEYOND THE DARK PORTAL
5. 神秘岛　MYST
6. 模拟飞行 5.1
   FLIGHT SIMULATOR 5.1
7. 命令与征服
   COMMAND & CONQUER
8. 天旋地转Ⅱ　DESCENT Ⅱ
9. 终极毁灭战士
   THE ULTIMATE DOOM
10. 重建家园
    RETURN TO ARCADE

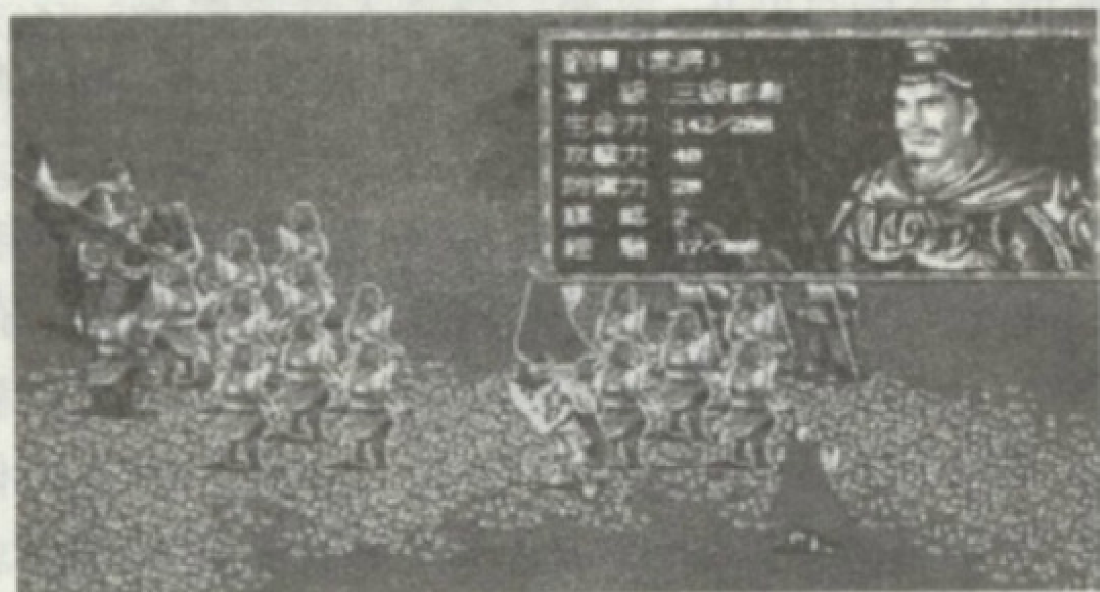


三国英雄传

北京　笑书神侠

载 体	光碟	系 统	DOS
语 种	中文	类 型	战略角色扮演

真是奇怪，智冠大力宣传许久的《三国演义Ⅱ》还未发售(注：结稿时)，《三国英雄传》和《龙腾三国》这两员“三国猛将”倒先登场了。这年头，好象只要是三国类的游戏就有了吹嘘的资本，让我们看看《三国英雄传》到底水平如何?



在三国类的战略角色扮演游戏中，《三国志英杰传》是第一款，也是比较成功的，所以我们不得不拿《三国英雄传》与其对比。这次玩家还是扮演刘皇叔，从一开始的桃园三结义，一直到三国鼎立，共有20关。战斗画面大概是玩家最关心的，游戏采用45度角立体模式，人物造型比较大，又分为主将和普通士兵，因此场面甚是壮观。由于画面采用了256色系统，和《三国志英杰传》相比自然悦目了许多，但人物的画风却让人感到，那个刘备怎么变成了孔武有力的大汉? 游戏有一点突破性，就是你可将那些普通士兵摆成各种不同的阵型，其中包括：梅花阵、一字阵、翼形阵、丁字阵等等，这些阵型各有各的优点、各有各的妙用，只要和地形搭配巧妙，就能组成无坚不摧的大军。

至于其它方面的设计也比较成熟，可以说是应有尽有：文官武将可升级，武将从都尉、校尉能升到大将，文官可由从事、参谋到军师；普通士兵的种类也有长枪手、校刀手、骑兵、弓兵等；在城中自然有出售武器、马匹、药品和计谋卷轴的商店了。最后一点呢，就是游戏过场动画非常漂亮，看一看你就知道它绝不比光荣的差。

金庸群侠传

北京　笑书神侠

载 体	光碟	系 统	DOS
语 种	中文	类 型	角色扮演

不知玩家对金庸先生的“飞雪连天射白鹿，笑书神侠倚碧鸳”这14部巨作是否了解，如果是，你就可以进入这个融合了所有金庸小说内容的游戏——《金庸群侠传》中畅游一回了。



这是一款与以往的中文角色扮演迥然不同的游戏，它是属于那种开放式构架，自由度很高RPG。智冠公司的工作室——河洛工作室，将金庸的14部小说改编成游戏的14个支线任务，玩家可以自由选择游戏路线，而且这些任务间没有因果联系，可以跳跃式前进。但有的任务难度较大，需要先完成别的任务才行。游戏不但剧情是开放式的，而且地图也是开放式的，就是说玩家不会造成卡死的情况。



游戏里，玩家是一个与金庸小说无关的人物，但你可邀请五位 NPC 加入对伍，如令狐冲、张无忌、胡斐，还有田伯光。这些人物大多散居各地，而且不是说加入就加入的，需要玩家有一定的等级和知名度，还有一点是游戏的隐藏设计，玩家有正义度和邪恶度的属性值，因此这些 NPC 也会有选择地加入你的队伍，若你杀生太多，郭靖大侠自然不屑与你为伍。

双子星传奇Ⅱ

LITTLE BIG ADVENTURE 2

北京　心雨

载体	光碟	系统	DOS
语种	英文	类型	冒险

当年，某些游戏机杂志拿电脑游戏与他们的游戏进行对比，最后得出的结论是：电脑中的华丽的画面都是预先安排好的，缺乏游戏性，真正的发烧友不应该被此迷惑。的确，那时电脑的 CPU 太慢，又不象游戏机那样有一块专门对图形进行处理的处理器。现在随着电脑技术的突飞猛进，对 3D 图形进行即时重绘已成为可能，《双子星传奇Ⅱ》作为这一新技术的代表将于今年年底推出。



《双子星传奇》刚推出时曾造成不小的轰动，的确，看惯了《鬼屋魔影》系列那少的可怜的多边形，猛一看椭圆形的特文森，嗯，蛮可爱的嘛！一代已如此，二代更不会令你失望，让我们到这个以 3D 透视法绘制的多边形世界去看看吧，这里所有的景色和人物都是在高解析度下由多边形组成的，这次可是电脑即时重绘产生的耶！当主角进入另一个房间时，画面的视角会暂时固定，这时因为 CPU 的速度还不够快。除了画面的提高外，主角的动作也由 3 种增加到 4 种，分别是普通行走、漫步、敏捷方式和快速行走。

游戏继续一代的剧情，但由于时间的迁移，许多场景都发生了变化，但玩过一代的玩家仍会感到熟悉、亲切的，你想不想赶快投入这个绚丽多彩的世界。

（感谢电子艺界北京代表处的技术支持）

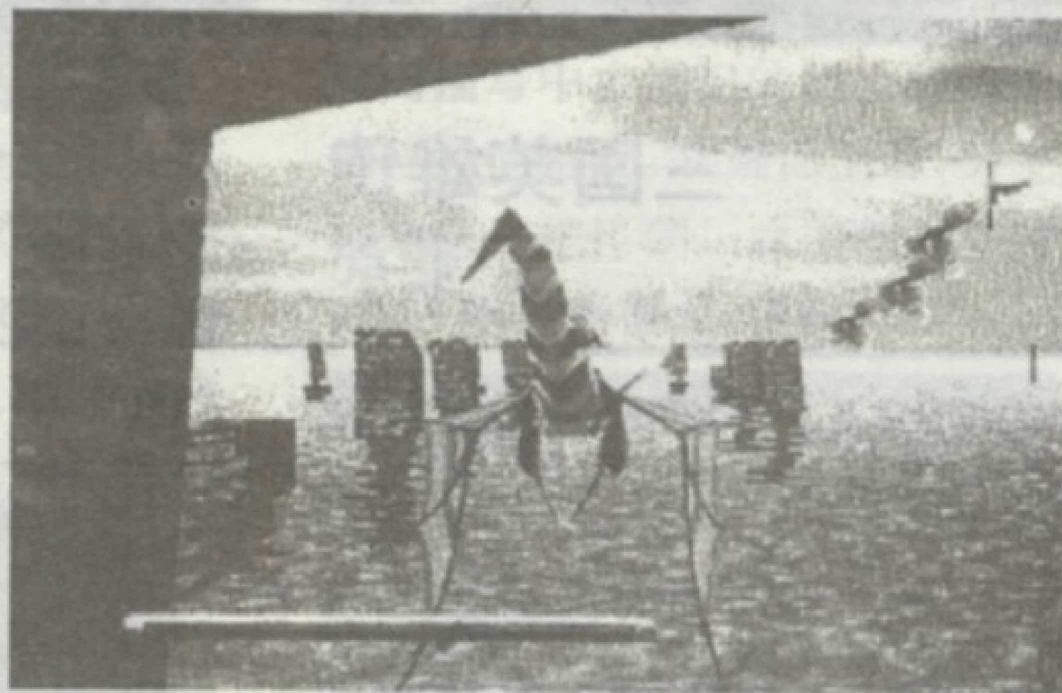
飞龙骑士

PANZER DRAGON

北京　心雨

载体	光碟	系统	WIN 95
语种	英文	类型	射击

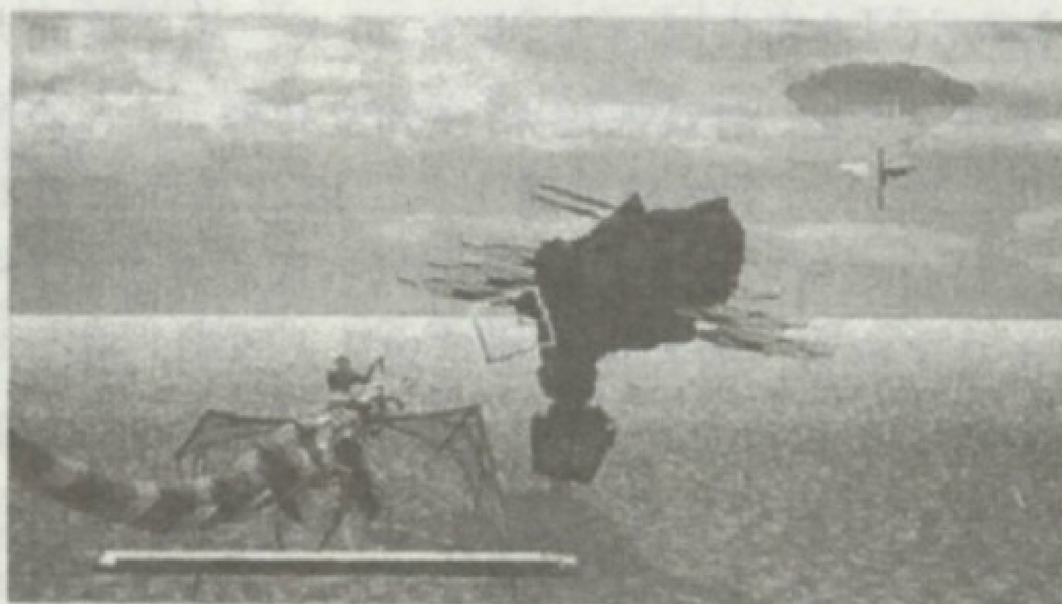
笔者最先见到《飞龙骑士》是在北京电视台的《电脑时代》节目中，当时那长达 7 分多钟的片头动画给人的震撼力实在无法用语言形容，而且战斗时飞龙所表现出



来的灵活性可以说比一些 PC 玩家喜爱的飞行模拟还要好。在《电脑时代》中介绍《飞龙骑士》其实是个失误，因为它当时只有土星版本，现在 WIN 95 和 3D 加速卡也算帮了电视台的忙，使他们免去了许多尴尬。

《飞龙骑士》在电脑中的表现已超过土星，画面依然是 640×400 的 1677 万种颜色，但由于电脑的扫描方式与电视不同，所以电脑的画面清晰、明快。至于音响，采用的是 CD 音源，所以也令人满意。操纵性也相当好，是采用和《生化悍将》相似的鼠标式点击式，当你向左移动鼠标，不单是向左射击，而且“自机”也会向左转。总体上说游戏是完全移植的，而且还有所加强。游戏的要求并不很高，只需 PENTIUM－100 再加 16M RAM 即可，但 3D 加速卡大概是我等穷玩家负担不起的。

看看游戏的片头，你就会了解游戏的背景和要完成



的任务，游戏的难度分为简单、中等和困难三种，其实目的就是消灭画面上飞来飞去的敌人和守关的BOSS。关于《飞龙骑士》的具体资料，有兴趣的朋友可找一找国内的游戏机杂志。

斗神传

BATTLE ARENA TOSHINDEN

北京　心雨

载体	光碟	系统	DOS
语种	英文	类型	格斗

《斗神传》作为PS的招牌，其逼真的3D造型、简易的操作和华丽的招式，无一不吸引着格斗游戏迷们。《斗神传》曾移植到土星上，但无论解析度、流畅度及操纵性



都和PS有一定的差距，那么它在PC上的表现又如何呢？PLAYMATES公司经由TAKARA公司授权将游戏移植到电脑上，它支持多种3D加速卡，包括DIAMOND的3D EDGE加速卡和创通的3D BLASTER，开始游戏后，程序会自动根据玩家有无3D加速卡而产生不同的处理情况。



PC版的《斗神传》最高达到了640×400的解析度，因此游戏在人物的绘制、配色及贴图都达到或超过PS的水平。由于POLYGON的数目不如PS版，所以人物还是有棱角的，但和土星的《VR Ⅰ》比起来，我想玩家还会满意的。游戏的音乐部分做得比较出色，无论CD上的音轨还是MIDI音源，比起那些音响效果超强的次世代游戏机也毫不逊色。整个游戏的移植度相当高，8名角色和他们的各种招式都保留了下来，但舞台和背景却缩水很严重，更可气的是，片头片尾的动画竟以文字代替，还取消了故事模式，PLAYMATES真是该打。

游戏的配置要求不高，486－8M RAM就能运行，但要想在高解析度下享受流畅的动画，就需PENTIUM再加16M RAM，当然若你有3D加速卡就自当别论。

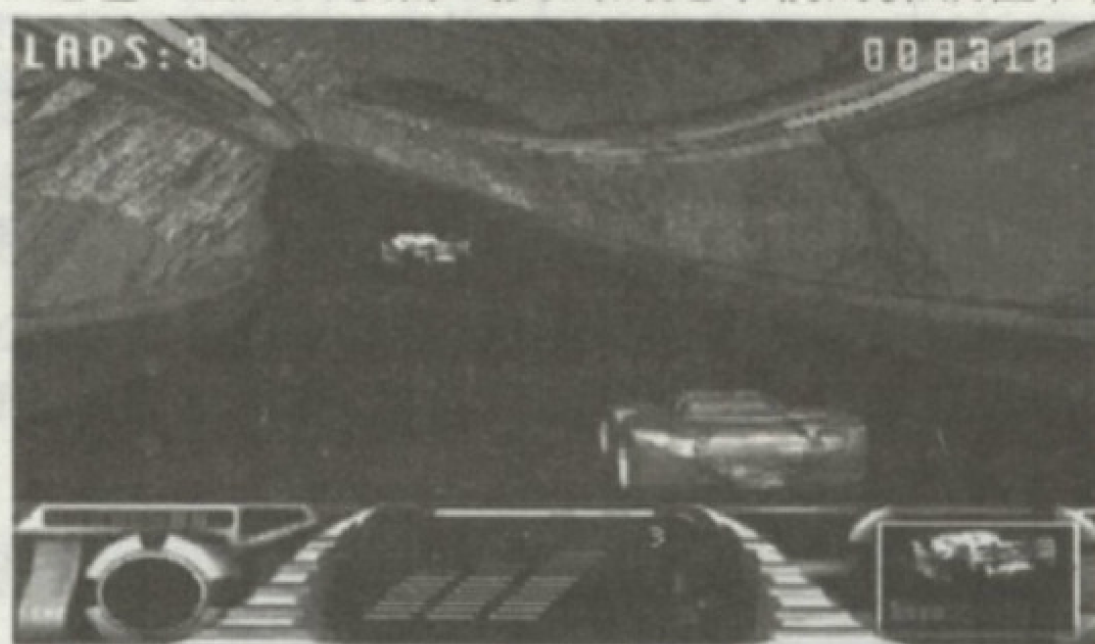
烈火战车

MEGARACE

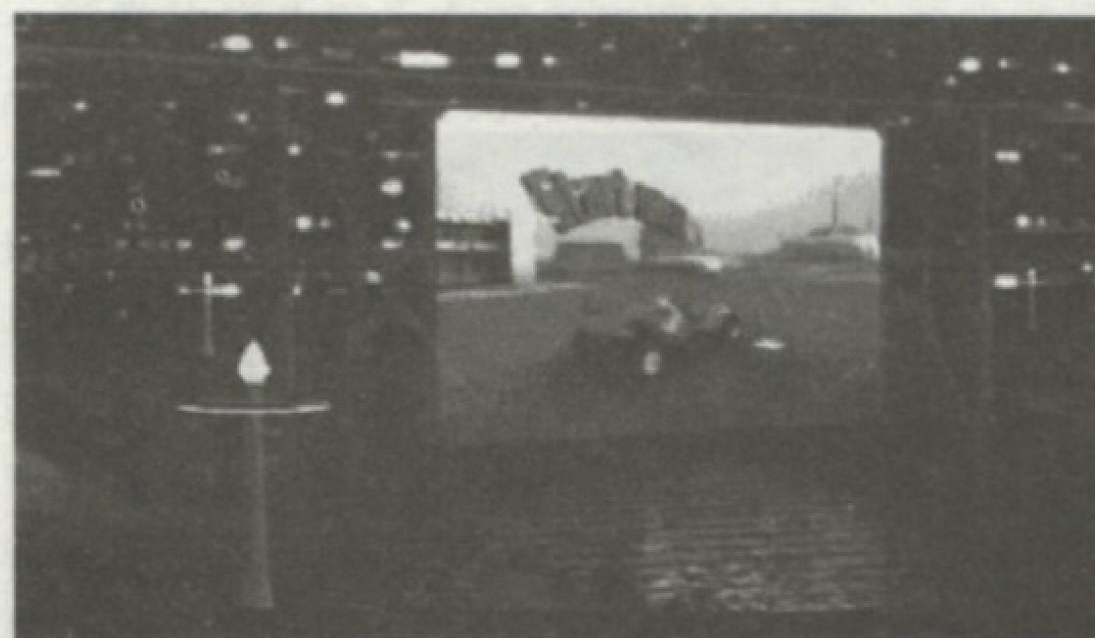
北京 风使

载体	光碟	系统	DOS
语种	英文	类型	赛车

游戏不是流行座舱式，而是从后方45度角的俯视。和现在流行的赛车游戏相比，如EA的《极品飞车》和VIGIN的《劲爆实感赛车》(Screamer)，《烈火战车》毫不逊色。上面两款游戏突出的是车辆的操纵性和真实



性，不过，当别人讨厌的赛车挡住你的视线时，你必须运用高超的操纵技术——左转、右移、加速来超过对手，而在《烈火战车》中，你不必再躲躲藏藏了，瞄准目标，然后开始追击，直到把它击毁。游戏一开始你只能选择三种赛车，以后每过一关你就能得到一辆更先进的赛车，赛车的速度是由赛车本身决定的，但游戏提供了很多小花样：赛道上有一些亮条和暗条，亮条起加速作用，暗条自然相反了；若你击毁敌人的赛车，速度也会有所提高。每过一关你都能欣赏到精采的3D动画，还有那个主持人



生动的解说。游戏的音效也很突出，转弯、加速声和《极品飞车》相似，让人感到紧张刺激，枪炮声是相当悦耳"咚咚"声。赛车的操纵相当简单，如果你有摇杆的话，飞驰在未来世界的赛道上更是一种快事！

笔者最近看到了《烈火战车Ⅱ》(Megarace 2) 的DEMO，同一代相似，仍然有那个穿的花里唬哨的老家伙在喋喋不休，其它各方面也有所加强，赛车和赛道都增加了，连入 INTERNET 的玩家可去 www.gamespot.com 看看。

异形计划
THE RAVEN PROJECT

北京 风使

载体	光碟	系统	DOS
语种	英文	类型	射击

CYRO 是一个资深的电脑游戏公司，其作品大多是以未来为背景，在描绘外星球的人物风景上和以《星球大战》系列闻名的 LUCAS ARTS 不相上下。如果你有《沙丘Ⅰ》中的那段冒险的话，游戏中漂亮的人物、遍地黄沙的星球和那架"蜻蜓式"的小飞机一定令你拍案叫绝、感慨良多吧！

《异形计划》是 CYRO 和 MINDSCAPE 合作的结晶，因此当你看到片头那充满科幻风格的 3D 动画，虽然它完全可以和《生化悍将Ⅱ》相比，你也不要感到惊奇，因为这只是个开始。游戏的场面宏大，而且比较复杂——不是操纵复杂，而是类型复杂，共包括太空战斗、地面战斗和互动式战斗。笔者最喜欢的是太空战斗，操纵起来非常简单，战机是自动巡航的，到了路口要选择前进方向，这时敲方向键即可。至于武器，有火箭、激光枪、离子炮等等，够丰富的吧；战场有的是在繁华的大都市，有的是在外太空，甚至还有海底，驾驶战机在这些场景中实在是一种享受。

《异形计划》是哪一种游戏类型，笔者也说不好，说它是飞行模拟，你却不用驾驶飞机，没有飞机模拟游戏的那种"眩目"感；说它是射击，可射击方式又那么简单，按按鼠标就行；总之它属很时髦的那种，短时间就能给人较大的满足感，"过瘾"。



德鲁依之天人交战
DRUID

北京 风使

载体	光碟	系统	DOS
语种	中文·英文	类型	角色扮演

玩家是一个有着半个德鲁依血统、肌肉强壮的男性，为了解救另一个时空的同胞而被传送到四个小岛上，你要逐一解开岛上的谜题，最后找出德鲁依人的秘密。整个游戏的故事构架相当庞大，犹如阅读一本科幻



小说。

游戏的进行方式很象《创世纪Ⅷ》和《无悔的十字军战士》相似，要用鼠标在屏幕上点来点去，当遇到有问题的人或事物时游标会变成桔红色，玩家可以在各个房间杀敌练功、拿取物品、寻找线索和解决那些讨厌的谜题，操作基本上还算方便。游戏虽说是角色扮演类，但在动作和解谜方面也下了很大的努力。不论是景物或是人物，都是由 3D 造型的，再配上 640×480 的 256 色的解析度，游戏的华丽程度让动作类《无悔的十字军战士》也自亏不如。最令人惊叹的是游戏对光线的处理，不但背景画面非常逼真，连角色移动时都有光与影的变化，其它象僵尸被杀死后会慢慢变成骷髅，冰怪被击破时会变成一堆冰块也有算考虑周到吧！至于游戏的谜题，其实并不算刁难玩家，只是由于一个人要到处走时实在太慢，所以会很烦。

这款由 SIR－TECH 制作的游戏对硬件的要求不算高，486－4M RAM 就行，而且只占用 1M 硬盘空间，这样更多玩家可以尝试一下异国风味的 RPG 了。

E3大展上的TOP25

编译/北京 单传船

今年五月在美国洛杉矶举行的E3电子大展（The Electronic Entertainment Expo）可谓是全球最大的软件发布会，这次共有450多家公司展示了1700多个新的软件——包括PC游戏和电视游戏。当然，这么多游戏中只有一部分能引起轰动，因此我们从其中精选了25个，显然这些游戏我们也不可能都玩过，因为它们基本还没有正式出版，不过已迫在眉睫。为了你能很快找到自己喜爱的游戏，我们将游戏分成：动作类(ACT)、冒险类(AVG)、运动类(SPT)等等。

动作类
(ACTION)

1. 天网(SKYNET) Bethesda Softworks

发行时间：今年9月

这个游戏和电影《终结者》有很深的渊源，它为单个玩家提供了完整的任务使你可以继续那个令人激动不已的传说，不过游戏更加注重联网的功能，允许8人同时在游戏中战斗。游戏的设计人员采用类似《机甲战神Ⅱ》的方法，创造出以开放的空间和复杂的建筑物相混合的战场，例如，你既能四处杀戮敌人，也能驾驶汽车在高速公路上行驶，还会发现许多隐藏着的关口。

网址：http://www.bethsoft.com



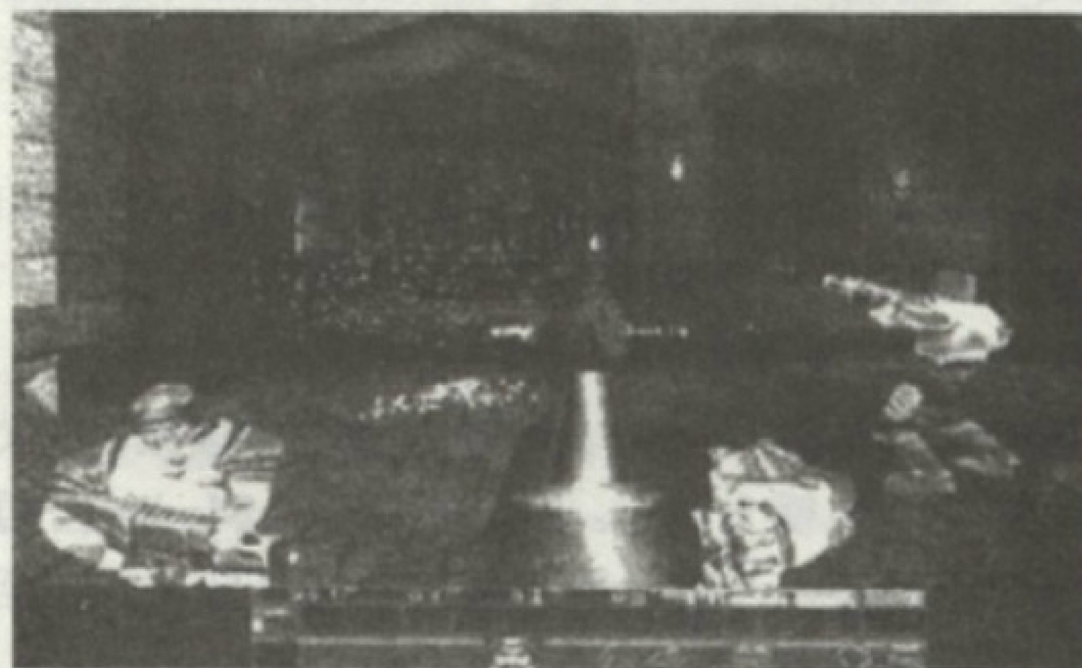
2.《雷神之槌》(QUAKE) id software

发行时间：不远的将来

对大多数DOOM迷来说，等待《雷神之槌》的到来已成为生活中的一部分，尽管专家们和游戏界都希望它能在E3上发行，但直到E3闭幕，我们仍在等待。

先发行试玩版是id的习惯作法，在试玩版中华丽的3D画面和逼真的物体，还有各种敌人，包括可怕的恶魔、骨瘦如柴的人及动作迅速的武士，这一切都令我们叹为观止。作为DOOM Ⅱ的续篇，QUAKE变化很大，首先取消了开门的设定，只要走过去撞门即可；而且不必用文字选择游戏难度，你可在三个走廊中选择：容易、中等、困难，这也算是一种创新吧！

网址：http://www.idsoftware.com



3.《绝地武士》(JEDI KNIGHT) Lucas Arts

发行时间：1997年2月

通常的战斗发生在正义和邪恶之间，游戏继续《死星战将》的故事，你作为一名勇士要独自对抗黑暗的力量。当你完成了21个任务后，你会得到一些经验值，这会增强你的各项能力：跳跃、视野等等。目前我们看到的只是一些DEMO，这个WINDOWS 95的游戏最终将以主观视角出现，繁多的细节和完美的控制键会令人玩起来非常兴奋。为了做的更好，《绝地武士》也将包括联线模式，甚至能以第三人称视角进行游戏，这样它看起来更象一个电视游戏。

网址:http://www.lucasarts.com

4.《隐形杀手》(INTO THE SHADOWS) Scavenger

发行时间:今年圣诞节

另一个被看好的能成为QUAKE的竞争对手来自新生力量Scavenger公司的《隐形杀手》，这个游戏在E3上大出风头，其完美的3D造型和灵活的玩法使你一接触便被它深深吸引。据一些内部消息，Scavenger还有10余个游戏在发展中，甚至包括角色扮演游戏。

网址:http://www.gtinteractive.com



5.《毁灭公爵增强版》(DUKE NUKEM FOREVER AND DUKE NUKEM ADD－ONS)3D REALMS

发行时间 1997年

在E3的鸡尾酒会上，GT公司宣布已和发展商3D REALMS签了协议，将共同开发下一个DUKE，而且还将在今年晚些时候把《毁灭公爵》3D版移植到SONY的PS和SEGA的土星上。现在，游戏刚刚开始制作，具体情况不得而知，3D REALMS声称将把重点放在第一人称视角的动作上。

网址:http://www.gtinteractive.com

6.《恐怖战士》(BEAVIS & BUTTHEAD IN LITTLE THINGIES) Viacom New Media

发行时间:今年10月

我们所选择的最后一个游戏也是一个续集，这次是在较小的一个规模上进行。Viacom New Media公司的产品一向很低廉，不过这并不意味游戏是低档的，至少它的音效是很棒的。

网址:http://www.Viacom New Media

动作冒险类
ACTION/ADVENTURE

7.《古堡魅影》(TOMB RAIDER) Eidos Interactive

发行时间:今年底

Domark、US.Gold和一些小的发展商联合组成了Eidos Interactive，并开始开发几个新游戏，其中最好的就是《古堡魅影》。它讲述的是一个巾帼英雄的故事，你扮演健美的Lara Groft在一个充满危险的迷宫中救出Sicon，三维效果超过《鬼屋魔影》，连《时空之门——追命武士》也自愧不如。

网址:http://eidos.com

8.《魔域迷踪Ⅱ》(Ecstatica 2) Psygnosis

发行时间:今年底



我们的英雄要面对一个艰巨的任务：将一群恶魔从古堡中赶走。这次行动会使你比上次满意，因为有更多的房间去探索，还有更多的武器可选择。从其DEMO画面中我们发现由于新技术的采用使人物栩栩如生。

网址:http://www.sony.com

9.《太空大冒险》Down In The Dumps Philips Media

发行时间:今年9月

这是一个荒诞的冒险游戏，一个有特权的家庭正在度过一个愉快的假期，突然他们的飞船撞上了一伙太空恶棍。你现在要去帮助他们修理飞船，并用计谋打败那些匪徒。专家认为游戏SVGA的卡通图像会使它脱颖而出。

网址:http://www.philipsmedia.com

10.《光明与黑暗》(Of Light And Darkness) Interplay

发行时间:1997年初

当你的妹妹被现代的艺术家Gil Bruvel的一幅画深深吸引时，解救她的唯一办法就是——进入Bruvel所画的美丽的世界。在那里足足有60多个场景，你会遇到一群陌生的角色和各种颇费脑筋的谜题。

网址:http://www.interplay.com

飞行与驾驶
(FLY & DRIVE)

11.《机甲战神Ⅱ——雇佣兵》(MechWarror Ⅱ: Mercenaries) Activision

发行时间:今年秋季

虽然Activision有很多热销的游戏，但《机甲战神》系列仍在大出风头。这次不必再毫无感情的战斗了，你只为个人利益而战，谁给的钱多你就给谁干。游戏比前作增加了40个机器人，造形都很酷。若在战斗中失去一条手臂，你只能用钱购买，否则，就会成为独臂英雄。

网址:http://www.activision.com

12.《洲际飞车76》(Interstate 76) Activision

发行时间：今年秋季

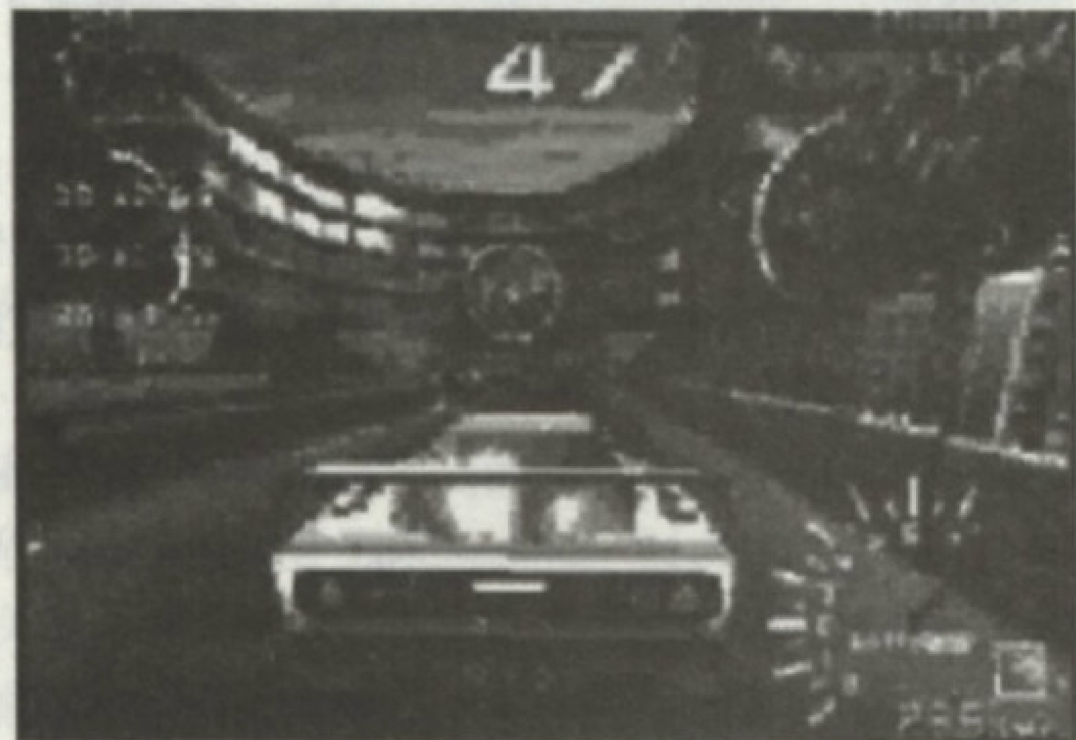
非常巧合，《洲际飞车 76》的制作群就是制作《机甲战神Ⅱ》的那帮人，所以风格有些相似，只不过将未来的机器人换成了 25 辆 70 年代的汽车。你的汽车有令人羡慕的装备，机枪、小炮、火箭发射器甚至还有火焰喷射器，你要靠它们打击那些雇佣兵。另外，开车的感觉完全可以媲美很多赛车游戏，换档、刹车、加速做得都很真实。

网址：http://www.activision.com

13.《劲爆实感赛车Ⅱ》(Screamer 2) Virgin

发行时间：今年秋季

游戏基于新的 3D 平台，使它可以打垮电视上的那些赛车游戏，即使土星的也不例外。游戏的内容很丰富，将各种天气变化考虑了进去，包括雨天、晴天、白天、黑夜的光线变化。车型又增加 4 种，而且更加细致，还增加了新的赛道，如英国乡村、埃及金字塔和丛林地带。



网址：http://www.vie.com

14.《M1A2 坦克》(M1A2 Abrams) Interactive Magic

发行时间：今年 10 月

该游戏由为 MPS 制作《M1 坦克排》的原班人马设计。玩家将指挥当今世界上技术最先进、性能最强的七种坦克组成一个小分队。有三种视角可供选择：炮手视角、驾驶员视角、指挥员视角。任务的地点大都在目前动荡不安的地区：巴尔干半岛、波斯湾、乌克兰地区，而且你会遇到俄军最强的战车 T－90 和 BMP－2。

网址：http://www.imagicgames.com

15.《F－22 夜鹰Ⅱ》(F－22 Lightning Ⅱ) Nova logic

发行时间：今年 9 月

如果你喜欢翱翔于蓝天之中，那《F－22 夜鹰Ⅱ》应是首选，真实的模拟控制、方便的驾驶和 4 万平方英里的地面观察范围。这个 21 世纪的战斗机将是众多飞行模拟游戏的一个有力的竞争对手，即使和《壮志凌云》(TOP GUN) 以及《傲气雄鹰》(U.S.NAVY FIGHTERS)相比它也会大放异彩。

网址：http://www.novalogic.com

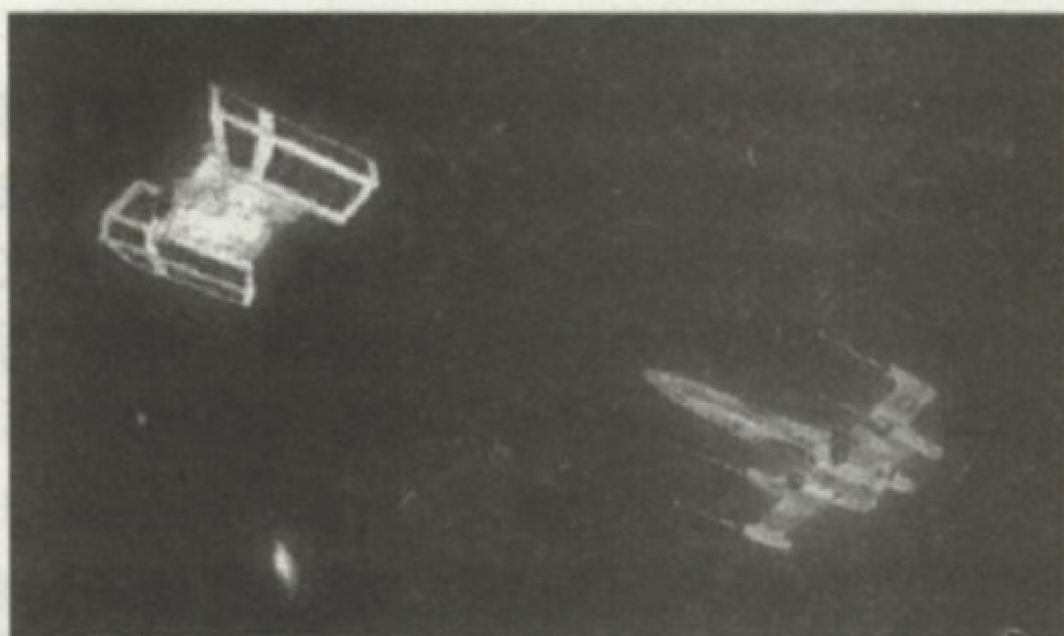
16.《飞碟》(Flying Saucer) Any River Entertainment

发行时间：今年冬季

在《飞碟》中你将闯入 51 号地区，偷一只飞碟并把它飞回来。在被国家特工追杀的过程中，你误入一场国际战争中，并且在全球执行战斗飞行任务，最后要揭露外国的秘密基地，还要救出被绑架的人质。这个集飞行、动作以及冒险的游戏参考了许多 UFO 的真实资料，所以它是绝对值得一玩的。

网址：http://www.anyriver.com

17.《X 战机对决钛战机》(X－Wing VS TIE Fighter)Lucas Arts



发行时间：今年年底

在星球大战的模拟游戏中，首先有不错的 X－Wing，接着有了更好的 TIE Fighter，很快《X 战机对决钛战机》也将问世，它将是最好的，也是最有生命力的。Lucas Arts 为游戏增加了 15 个新的任务和同时允许 8 个玩家联网对战的功能，你可以为正义而战，也可为帝国效劳。

网址：http://www.lucasarts.com

战略类
(STRATEGY)

18.《太空争霸》(Starcraft) Blizzard

发行时间：今年圣诞节

Blizzard 续《魔兽争霸Ⅱ》的另一款战略游戏，有三个外星种族供你选择，每一个都有自己的强项、弱点和技术。开始你的太空大战时，不要忘记查看能源显示器，它可不是无限的。在这里，你能够享受到比《魔兽争霸



Ⅱ》更真实的战斗感。

网址:http://www.blizzard.com

19.《战争的代价》(Wages of War) New World Computing

发行时间:今年9月

New World Computing 的作品总是独树一帜，在欧美享有很高的声誉。这次，你率领一支雇佣军队，复杂的是不但要勇猛作战，还要赚钱来购买新式武器和其他的雇佣兵。游戏在WIN 95运行，另外也有苹果版本。

网址:http://www.nwcomputing.com

20.《钢铁劲旅Ⅱ》(Steel Panthers Ⅱ) SSI

发行时间:今年10月

以第二次世界大战为题材的游戏不少，SSI 可以说是这方面的专家，他们的《钢铁劲旅Ⅱ》现在令广大战争迷心急如焚。游戏的资料非常全，包括了从50年代直到现代的坦克战，还有很多坦克资料的录像。战场包括欧洲、朝鲜、中东和一些热点地区，供你指挥的装备包括各种坦克、直升飞机、战斗机和导弹。

网址:http://www.ssionline.com

21.《魔法门之英雄无敌Ⅱ——延续的战争》(Heroes of Maght And Magic Ⅱ: The Succession Wars) New World Computing

发行时间:今年10月



New World Computing 正把一个本来就很棒的游戏做得更棒。在一代中的，LordIronfist 已经死了，他们的儿子们陷入权力之争，于是暴发了内战。玩家必须指挥一方，并招集一支军队来赢得战争。新游戏允许4-6名玩家同时上网战斗，并增加了许多新的剧情和更广泛的战斗。除了有新的魔鬼和咒语外，公司还为个人玩家设计了颇具挑战性的任务。

网址:http://www.nwcomputing.com

22.《诸侯之战Ⅱ》(Lords of The Realm Ⅱ) Sierra On-line

发行时间:今年秋天

这是一个大型战略游戏的续集，你是一个12世纪的英国诸侯，用战争去征服其他诸侯，它全面模仿古代的英国战争，让我们在玩腻了三国游戏和日本战国游戏后，可以尝试一下英国的历史，另外它也还支持网络对战。

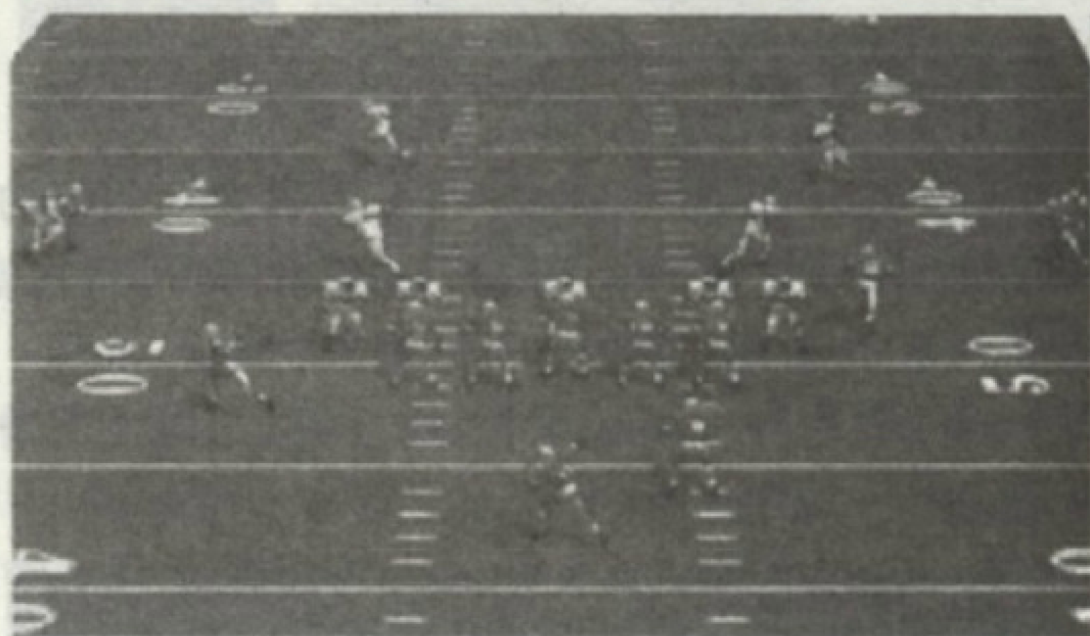
网址:http://www.sierra.com

运动类
(SPORTS)

23.《NFL橄榄球》(NFL Total Control Football) Philips

发行时间:今年9月

该游戏注重快速的动作和战术的策略，你控制一个



人而让计算机控制其他人。和许多流行的动作游戏一样，它有漂亮的3D造型和充满现场感的音乐，公司宣布将在下一个版本中加入真实的NFL运动员并使得多个玩家能一起玩。

网址:http://www.philips/media/system.com

24.《97狂热橄榄球》(Madden NFL 97) Eleclronic Arts

发行时间:今年秋天

EA迟迟未推出的好游戏，它将有300多个进攻和防守动作以及超过100个由职业运动员组成的队伍，其中包括6支秘密队伍。据说，此游戏的PC版本要比SONY的PS版还要好。

网址:http://www.ea.com

25.《NHL冰球97》(NHL Hockey 97) Eleclronic Arts

发行时间:今年秋天

《NHL冰球97》操作很方便，画面又美观，充分显示了EA公司在运动游戏中的霸主地位。虽然国内玩家对冰球运动不太喜欢，但在欧美却很受欢迎，所以这种游戏也一直在发展。

网址:http://www.ea.com



漫谈网络游戏 MUD（六）

搜集整理/北京 迦楼罗

东方故事

(EASTERN STORIES)

种族

以下是在《东方故事》中你可以选择扮演的种族(races)。种族的设定除了决定增加主属性的经验之外，另外还有其它稀奇古怪的作用，例如半人马可以穿马鞍、蜥蜴人不能穿 leggings 等等。部分公会也会限制某些种族不得加入，例如魔法师公会就拒绝让 ORC、LIZARDMAN 等粗野的种族加入。犹豫不决的玩家可以先选人类、精灵、矮人等较传统的种族。想要查阅更详尽的资料，请直接 help < 种族名称>。

1. 人类是诺顿王国中人口最多的种族。他们的特色是勤劳、友善而且乐于助人。大部分的人类长相就和你我一样，身高约 170 公分，体重 60 公斤。人类的生活非常多彩多姿，由于人类的旺盛精力与好奇心使得他们的足迹遍及整个诺顿大陆(甚至全世界)。人类的能力十分平均，没有特殊的专长或弱点，对于冒险者而言，人类也许是最佳的选择。在《东方故事》中，人类相对于其它种族是一个比较适中的标准，人类有能力从事所有的职业，虽然不是出类拔萃，但通常能够胜任。在人类之中主要有三个分支：诺顿人、东方人与默尔斯人。诺顿人绝大部分居住在诺顿大陆上的城市与乡村中，以农业和商业维生，诺顿人是人类之中最喜欢冒险生活的一族，他们向往冒险者的勇敢、机智与浪漫并且乐于和其他的种族交往。东方人是一个历史十分悠久的古老民族，他们的祖先留下了许多辉煌的文化与知识，东方人主要居住在东方大陆的城市与乡村中，从事农业与商业。东方人对冒险并不十分热衷，他们追求一种富裕安定的生活。虽然东方人的富有是所有人类都十分向往的，但是他们大部分生活相当节俭，因为将财富留给下一代是东方人固有的观念。默尔斯人居住在西方的默尔斯大陆上，他们的机械文明与魔法文明可能是人类之中最高的。虽然默尔斯人的民族性倾向于以武力征服别人，但是他们的人民通常是友善而易于相处的。玩家只能选择的人类是诺顿人或东方人。

2. 精灵是一个有着纤细身躯与高贵灵魂的种族，大部分的精灵擅长学术方面的知识与魔法的运用。精灵的平均身高约 140 公分，体重在 40 公斤上下，主要的聚居地在森林或山谷中。精灵族的特征是有着尖而长的耳朵与银白色的头发，大部分的精灵肤色偏蓝，但是也有象人类肤色相近的。精灵的动作和他们的头脑一样敏捷，他们可以轻易地穿过茂密的森林不至于迷路。大部分的精灵都乐于和其它种族和平相处，虽然他们倾向于把自己的村镇用魔法保护住，不让外人发现，但精灵族愿意与友善的冒险者交换情报或买卖物品。精灵族没有和人类一样的王国或是政府组织，他们对政治一向不是很热心。典型的精灵村落往往由村中的长老作为领导者，由于精灵族的寿命很长，大部分的精灵一生中都有做长老的机会。精灵族对魔法有天生的抵抗力，尤其是精神系的魔法，想要催眠或是迷惑一个精灵是件相当困难的事。但是精灵族对火焰及毒素的抗力较弱，而且在精灵族的天敌——魔族面前，精灵会因为恐惧而降低防御能力。

3. 矮人最出名的特征，莫过于他们娴熟的采矿和制作武器的技艺。矮人的平均身高大约有 110 公分，但是体重却重达 80 公斤。大多数的矮人居住在山区的地洞中，以开矿和打造金属器具为生。矮人通常有着比人类略深的肤色，头发大多是黑色、褐色或红色，成年的矮人不论男女都长着一脸大胡子。矮人对各种珍贵金属的喜好是相当出名的，尤其是一种叫作米苏理银(mithril)的金属。矮人的社会组织相当单纯，他们通常有一位国王，国王的主要权力是分配矮人矿工们采矿的所得，他们实行一种近似于共产制度的财产共有制，国

王同时也是这个庞大财产的管理者。矮人的身体十分强壮，他们最喜欢的武器是沉重的战斧或大锤，矮人由于天生的强健体质，使他们对毒素有非常高的抵抗力。虽然矮人大部分不会任何魔法，但是对魔法具有天赋的抵抗能力。矮人的智慧不是很高，相当容易受到精神系魔法的影响，对魔族也有些畏惧。

4. 半兽人是有着野猪般凶狠、狐狸般狡猾的野蛮族类，而且专门爱欺负弱小生物。他们不知道从什么时候开始有了基本的文明。半兽人在冒险者们的眼中，并不是凶恶残忍的怪物，因为大部分半兽人的天性如此。半兽人的平均身高约有 150 公分，体重 60 公斤左右，喜欢居住在草原上的地洞中。要认出半兽人十分容易，通常只要用鼻子一闻就知道了，不过如果你真的靠近一个半兽人去闻味道，那股可怕、恶心的味道恐怕带给你的只是一个永远忘不掉的恶梦或其他人茶余饭后的另一个笑柄而已。半兽人的脸跟野猪很象，甚至有人怀疑半兽人是半猪人（half－boar）——远古时代某位不幸的人和某只不幸的野猪所产生的不幸的后代。虽然人们非常善于取笑半兽人的长相，以及他们与生俱来的那股臭味，但是半兽人丝毫不以为意，他们甚至有一套自己的理论来反驳别人的取笑。事实上半兽人是一种非常适合冒险生活的种族，他们强壮、生命力强，性格上有着一种不容易服输的精神。固执的冒险者常常会死在一些原本不应该有危险的地方，半兽人欺弱怕恶的特色刚好使得它们能躲过不少危险。有人怀疑半兽人之中曾经出现过一位伟大的巫师，因为半兽人现在的政府组织不象是他们的智商所能想象来的：一个完整的王国政体，四个将军辅佐半兽人国王＜他们称之为“嘎姆”(Gammu)＞统治着草原上数以千计的半兽人部落。现任的嘎姆据说是个魔法师。半兽人的智商很低，但它们对魔法的抗力同人类相差不大，由于强壮的身体与顽强的生命力，半兽人对毒素与寒冷的抵抗力相当强，如果说有弱点的话，就是半兽人的意志力薄弱，对精神系魔法几乎没有抵抗力。

5. 地精是个十分热衷于学习的种族，尤其是学习和他们自身利益相关的知识。地精可以算是矮人族的远亲，身高大约 100 公分，体重则在 50 公斤左右。地精多半住在他们种满农作物的村落中的用茅草搭成的小屋里。如果说矮人的长相算得上是粗犷的话，地精们看起来就比较斯文，地精的肤色比矮人略淡，头发的颜色以灰白色、黄褐色为主，即使是个很年轻的地精，在人类的眼中看起来都象个老公公、老婆婆。地精的寿命大约有 600 年，他们多半以农业为生，一部分的地精会和矮人一起在矿坑中工作。和矮人十分类似的一点，地精对珠宝有着一种非比寻常的喜爱，几乎所有的地精都是宝石专家，他们能从一粒普通的石头中看出里面蕴藏的宝石矿物。地精们完全没有任何政府组织，他们在遇到敌人的时候，村庄中的族人们自然而然地会组织起来抵抗外敌。虽然有所谓的“长老院”存在，但是其目的只是传递上一代所累积下来的知识，据说地精们有一座数百年历史的图书馆，里面所藏的魔法典籍即使是“银色之塔”的收藏也比不上。地精对于学习的固执和毅力是非常惊人的，他们学习的速度在所有种族中可能也是最快的，地精对魔法有很强的抵抗力，由于和矮人的血缘关系，地精对毒素也有天生的抗力，但是当受到魔族的攻击时，地精会因为恐惧而丧失平日应有的水准。

6. 半身人是一个灵巧而幸运的种族，他们多半是无可救药的乐天派，对所有的危险都视若无睹，往往能奇迹般地安然渡过。半身人身高约 70 公分，体重不会超过 30 公斤，绝大多数聚居在和人类类似的村镇中。半身人的外观就和小了一号的人类一样，和五短身材的矮人或地精很容易区分。由于他们小巧的身躯和灵活的动作，半身人和相对上比较笨重的人类有截然不同的行动方式，他们可以在战斗中轻易地躲过敌人的攻击，尤其是那些在他们眼中属于“大笨头”的家伙。半身人的社会组织和人类极为近似，近似到有不少人类及半身人的学者都在怀疑人类和半身人在远古时期可能来自相同的血缘关系。大部分的半身人以农业为生，但是他们更愿意花时间和其他人聊天、游戏，半身人的农作物通常乏人照料，但是往往收获得比人类辛勤耕耘的田地还多。半身人对冒险的热衷程度和人类相比可说是有过之而无不及，虽然有时候他们的油嘴滑舌、轻浮毛躁令人不悦，但是所有的种族都十分愿意和半身人一起旅行，以分享他们天生的好运。半身人对魔法的抗力和人类几乎相同——没有特殊的优点或弱点，但是半身人由于身材较小的关系，对毒素的抵抗力比不上人类，可是和魔族生物对抗的时候，半身人似乎表现得比人类出色。

7. 蜥蜴人是一种具有高度战斗意志的种族，他们小而简单的脑子里最常有的念头就是“杀！杀！杀！”。蜥蜴人的一般身高大约有 210 公分，体重在 100 公斤左右，蜥蜴人喜欢两种极端的生活环境：沙漠和沼泽。一身坚硬的鳞片，炯炯有神的小眼珠，以及不时无意识地挥动着的尾巴，蜥蜴人常常将身边的人当作战斗对象般地盯着，即使是在同一个冒险队伍里的伙伴，蜥蜴人也常常会比较自己和同伴若是一对一决斗，谁比较强。由于蜥蜴人的智慧极低，他们很少说话，他们的外表给人一种很酷的感觉，但是对蜥蜴人有研究的人都知道：蜥蜴人可能是全世界最老实的种族，他们简单的头脑使得蜥

蜴人连欺骗是什麽都无法理解。蜥蜴人常常被人雇用为保镖或是杀手，他们自己并没有任何形式的王国或政府组织，蜥蜴人聚集的村落通常不超过几十个家庭，多半以打猎、捕鱼为生，过着与世无争的日子，但是他们村落与村落之间的战争相当频繁，大概和好战的天性有关。蜥蜴人强壮的肌肉和闪电般的速度，使他们能够成为完美的战士或杀手，但是他们简单的脑子要理解魔法这种东西，实在困难重重。蜥蜴人坚硬的鳞片使他们对酸液及毒素有极强的抵抗力，他们单纯的思想与低智商也恰好使得精神系的魔法不易对蜥蜴人发生作用，但是蜥蜴人天生怕冷，对雷电也有相当程度的畏惧。

8. 妖精是一种有着大大的眼睛和蝙蝠般翅膀的小生物，身材非常矮，但是他们通常都飞在人类伸手够不着的高度。一般的妖精身高大约只有60公分，体重不会超过20公斤，他们大多数居住在悬崖壁上的石洞中，有时候也能在很高的树上发现他们用木头搭造的小屋。许多人常将妖精与仙灵（faerie）混为一谈，但是妖精和那些花间的小仙子是有很大差异的。首先，是他们的长相，妖精的肤色多半是暗灰色或灰褐色，头发则是金黄色或乳白色，翅膀黑黝黝的，看起来和蝙蝠差不多。妖精的智慧极高，能够很快地学习各种新的知识，尤其是魔法。大部分的妖精以树林间的果实为食物，但是许多妖精聚集的地方通常会有一些葡萄园，因为葡萄是妖精最喜欢的果实。妖精最广为人知的个性是他们略带黑色的幽默感，喜欢恶作剧，而且被害者通常会遭到不少损失，虽然妖精们事后多半会送来一些远比损失贵重的礼物做补偿，但是一般人宁愿远远地避开他们。妖精族由于数量不是很多，也没有聚居的习惯，因此没有任何政治组织。妖精天生具有颇强的魔法抗力，由于和魔族可能有一点血缘关系，能抵抗来自黑暗力量的伤害，妖精族最擅长使用雷电系的法术，对雷电的伤害也有颇强的抵抗力，但是它们虚弱的体质容易被毒素与酸液所伤到。

9. 魔族，或者说是“黑暗人种”，是这个世界上唯一天生带有邪恶力量的种族，而且几乎被所有其他种族所痛恨。一般的魔族身高约170公分，体重60公斤上下，没有固定的聚居地。魔族的外观和人类完全一样，但是他们的眼珠绝大多数是血红色的，当魔族用他们那双闪着奇特光芒的眼睛凝视别人的时候，会令对方不由自主地产生恐惧感。魔族在诺顿王国所处的立场很微妙，尽管他们一向被视为是邪恶的化身，但是诺顿人一直对从前帮助耶拉曼大帝打败“疯狂战士”格拉塔·费安(Grata－Fien)的魔族大法师法尔兰蒂(Pharandy)感激不已，有关这段历史可以在诺达尼亚的图书馆中找到，也正因为和魔族的这段因缘，人类倾向于同魔族和平相处。魔族在远古时候据说曾建立过一个比诺顿王国大好几倍的伟大帝国，但是后来却因为内战而灭亡了，在那次战争中魔族精锐几乎全部死光，原来是多数民族的魔族剩下了不到数百人，而这些残存的魔族们或因政治立场不同，或因流离失所而散居各地。魔族天生具有黑暗力量的保护，对魔法的抗力十分高，力量、智慧、敏捷及耐力均胜过人类，但是由于体内充塞黑暗之力的缘故，魔族对于光明力量的抗力奇低，只要受到光明力量的攻击就会受到相当严重的伤害。

10. 半人马是一神奇的种族，据说是森林之神的后代，他们的祖先曾经是魔族帝国的奴隶。半人马平均身高约有190公分，体重在90公斤左右，主要居住在森林地带和大草原上。半人马是一种上半身是人，下半身是马的生物，强壮、耐力高是他们的特色，也正因为如此，他们在魔族统治期间被当成牲口一样贩卖，过着暗无天日的日子。半人马其实生性相当乐观，他们喜欢在森林中打猎，或是在草原上奔驰，他们和耶拉曼家族有着一段深厚的友谊，在皇家骑士团成立之前，半人马军团曾经是耶拉曼大帝军队的主力，即使是现在，半人马的骑兵队仍然是诺顿王国相当重要的一支武力。半人马自从由奴隶恢复自由之后，一直和人类混居在一起，他们虽然喜欢大草原与森林，但是大多数的半人马都以耶拉曼王室为他们心目中的王族，和人类之间的相处一直十分融洽。半人马强壮的体格使他们对毒素具有很高的抗力，但是精神系的法术对半人马很容易生效，半人马对其它魔法的抗力平均而言比人类稍高，不过在抵抗酸液及寒冷的能力上略逊于人类。

11. 黑暗精灵是一群居住在地底洞穴的神秘种族，信仰着某种以蜘蛛图腾为标记的邪神。黑暗精灵身高约有160公分，体重50公斤左右，居住在黑暗的地底洞穴或森林的深处。他们通常有着黑色或深紫色的皮肤以及一头银白色的头发，外表乍看之下和精灵族（Elf）很类似，但是仔细一看可以发现黑暗精灵的眼睛比较小，耳朵也没有精灵族长或尖，象人类倒比象精灵多些。黑暗精灵虽然居住在地底下，但是不挖矿，他们通常在地底下建立一座又一座的神殿、祭坛，运用他们所擅长的魔法保护起来。黑暗精灵的社会组织很难理解，最高的权力象征应该是负责传达神谕的大祭司，但是黑暗精灵却有一个将大祭司火祭给神的传统，并且由族中年轻女祭司继承大祭司。黑暗精灵对魔法有相当强的抗力，也不怕毒素的侵袭，但是对火焰和寒冷的抵抗力很差，黑暗精灵从他们所崇拜的邪神获得黑暗力量的保护，但是也有和魔族一样的弱点。

（待续）

图形MUD 浩劫残阳







北京 DARKSUN

MUD 的玩家们可能对纯文字的界面有所报怨，事实上，在网上常有人问笔者何处有图形的 MUD 可以玩，也有玩家对图形 MUD 不以为然，一个是考虑到数据传输中问题，另一个理由是图形 MUD 压制了想象力，但在笔者看来，MUD 从文字转向图形是必然的，虽然现在网络经常塞车，总有人疯狂地敲打键盘说："天哪，我变慢了。"

现在已有好几个图形 MUD 可以玩了，有好多人把它叫作网络 RPG，但笔者习惯性地称之为图形 MUD。在未曾听说图形 MUD 之时，曾有一家跨国网络公司同笔者接触，谈及网络游戏的开发，笔者对网络中的大量数据传输提出疑问，认为目前这种网路现状无法玩图形的游戏，后与该公司的技术人员谈及数据传输的一些细节问题，笔者才恍然大悟，照这种方法，数据传输就不成问题了。



那么数据传输问题是如何解决的呢，一说你就明白了，《浩劫残阳》(DARK SUN) 的网络版的客户端程序是一张光盘，现在你明白那些庞大的地图、复杂的图形和多种人物造形都放在哪儿了吧，你在自已机器上运行客户端程序，服务器上运行着《浩劫残阳》的主程序，它们之间的数据交换量是有限的，可能比 MUD 的数据传输多不了多少。因为图形无需传输，所传送的也就是人物所发出的讯息(包括动作和交谈信息)。目前一些图形的 CHAT 程序也是这样作的，不过那儿的图形只是摆设，而 CHAT 才是主要的。

现在让我们来看看《浩劫残阳》网络版，这个游戏的全称是 MUD－Dark Sun On－Line：Crimson Sands，即《多人世界——浩劫残阳网络版之血染沙滩》(以下简称 DSO)。DSO 是由 SSI 公司和 Total Entertainment Network(TEN) 联合制作，RPG 的老玩家们对 Dark Sun 应不陌生，而 SSI 公司也是久闻大名，象"龙与地下城"这样的作品可都是属于 PC GAMES 史上的里程碑式作品。而 TEN 是颇受欢迎的 ISP(本刊上期曾有介绍)。

DSO 是建立在 Dark Sun 的 Athas 世界下，并重建了一些新的区域，如 Tyr 城和 Altaruk 城即是其中的两个例子。象《东方故事》一样，玩家可以从人类、矮人、精灵、半精灵、螳螂人等八个种族中任选一个，职业的选择需配合种族而定，这些基本上和 Dark Sun 里相同，玩 MUD 的朋友应很熟悉这类设定，所不同的是需选择一个阵营，要决定是参加暴政一方去助纣为虐，还是参加暴政的反对者一方，这样在 PK(Player Killing) 时就有了正当的理由——为着你所投身的阵营而奋斗。

在中文的 MUD 里似乎不爱做组队的功能，可能是侠客们惯于孤身仗剑走江湖，《侠客行》的组队指令刚刚做完，而玩家们还不习惯于这么做，还是单身闯来闯去。在 DSO 中组队可以说是必须的，单打独斗的后果只有一个——死。玩过西式 RPG 的玩友可以回想一下，此类游戏的开始往往就是选择队友，而不同的队友选择对于游戏进程颇有影响。

要玩 DSO 的基本设备是 486DX2－66，8MRAM，鼠标，VESA/PCI 显示卡，倍速光驱，这些可以说是目前玩家的标准配备了，当然，还需要一个 14400MODEM 及 WINDOWS 95，用来连入 INTERNET。如果你找不到 DSO 的客户端程序，可以从 http://www.ten.net/DSO 中 DOWN 一个，现在是测试期间，可以免费去玩哦。

如何编制RPG游戏

浙江　竺强

游戏玩得多了，可能每个人都会想过一个问题：要是自己也能制作出一套游戏那多好。究竟编游戏的吸引力在哪里呢？在很多地方，颇具微妙——你能真正控制故事中剧情的发展、主角的命运，也许还要用自己主观感情去感染别人。这样好比写作，虽然并非人人都会去做，却人人想做，所以极富魅力。

那么，在业余条件下能否完成游戏的编制呢？答案是完全可以。

一套游戏，其中包括的内容很多，涉及了编程技巧的方方面面。本文力求从简便的角度出发介绍RPG类游戏的制作，只要你有一点C语言的基础，就可以按部就班地编出一个游戏来，若对C没有一点概念，那么正好趁此机会学习一下C，体会体会当代最实用的编程语言。考虑到现在C及C++各种版本的普及情况，在此采用Turbo C 2.0为例，逐一介绍这方面的具体知识。

一、浅说

在正式进入游戏编程前，我们先来谈谈有关屏幕管理几个有趣的问题。计算机显示器的工作方式有两种：正文方式和图形方式，在每种显示方式下还可分为不同的显示模式。对于我们的GAME来说，它的处理对象主要是图形，所以我们需要后一种显示方式。

在Turbo C中initgraph是一个初始化图形系统的函数，它从磁盘装入一个图形驱动程序，且把系统置成图形方式。除了这种动态装入机制外，也可以将一个或几个图形驱动程序文件直接同可执行程序文件连接起来。让我们来看看一个子程序：

```
[NO.1]  setupgraph()          /* 图形初始化 */
  {
    int driver=VGA,mode=VGAHI;
  /* VGA卡的VGAHI图形模式,640×480同显16色 */
    initgraph(&driver,&mode,"");
  /* 使用空字符串""表示设备驱动程序在当前目录中 */
  }
```

这个程序装入的图形驱动程序文件为EGAVGA.BGI，在例程中我们也将采用这种640×480的模式进行编程。若想选用其它分辨率，只需改变driver和mode的值便可。

下面我们来谈谈有关调色板的应用。

对于VGA显示器，图形模式12H(640×480，16色)共设置了16个颜色寄存器，所以显示器上最多能同时显示16种颜色。系统初始化时，也将颜色寄存器予以初始化，若这种默认颜色值不满足要求的话，只需修改相应颜色寄存器的数据，就可实现从64种颜色中任意选取，使显示的图形更加美观。

setpalette(调色板号，颜色号)函数可将指定的颜色填入指定的调色板中，从而改变调色板上默认颜色。例如：setpalette(1，4)；用该函数重新设置后，以后使用1号调色板时，则显示4号颜色红色。

注：有效的颜色依赖于当前的图形驱动程序和当前的图形模式，该函数不可用于IBM－8514图形驱动程序，否则应使用setrgbpalette函数。

VGA的13H模式是320×200点阵的彩色图形模式，同显256色。在图形初始化完成后，我们就可以进入富有挑战的游戏编程了。

二、制作精灵

在RPG游戏中，有很多能根据不同规则和目的而在背景场地跑来跑去的小目标：象城镇里的居民，野地上的小动物，或者再加上几株会动的小树，当然了，最重要的还是主角——游戏中的英雄或淘气鬼。那些小角色我们通常称之为"精灵"。

精灵要在各自的场地上迅速移动，当它在草地上跑动时，经过的地方要遮住背景，而当它们经过后，背景的

草地又要迅速恢复回来，若是遇到房屋、小河、岩石，就要停下来。那么，这些是如何实现的呢？

在程序中实现精灵的移动，我们通常采用这样的方法：在屏幕上擦除精灵当前的位置，然后在下一个位置进行重显……依次循环，你就会感到精灵跑动起来。这个原理是很简单的，但重要的是：擦掉并重显的速度必须足够快，才能有活生生的效果。

构成图形的最基本要素是点，无论背景也好，精灵也好，都由许许多多的点组成的，所以精灵的重显问题其实也就是擦点画点的问题。在屏幕上画点有两种方法，一种是使用 ROM BIOS 调用，另一种是直接写显示 RAM。这两种方法比较而言，前一种是相当慢的，而后一种极快。正因为如此，我们不能通过 ROM BIOS 去画点，而必须采用直接写显示 RAM 的办法画点。

精灵在背景画面上保持动态最好的办法是通过 XOR（"逻辑异或"）运算，借助 XOR 操作，动态精灵在一显示位置上连续进行两次 XOR 运算，使画面出现和消失，而不会导致背景画面的任何损坏，我们来看例程：

```
[NO.2]  void putpoint (int x, int y, int color)
        {
        union REGS r;
        color = color | 128;
  /*    参数 color 和 128 相逻辑或，置位最高位   */
        r.h.bh = 0;
        r.h.ah = 12;
        r.h.al = color;
        r.x.dx = y;
        r.x.cx = x;
        int86(0x10, &r, &r);
        }
```

这个画点程序采取直接写显示 RAM 的办法，在画每一个点时，先让彩色值与值 128 进行"逻辑异或"，使彩色值的位 7 为 1（这就告诉了函数不是以新彩色值替换原彩色值，而是与原彩色值进行逻辑"异或"），所以这个点总是可见的。因为它总是与周围其它点颜色不一样，而连续两次 XOR 运算又很容易使周围曾经被它占据的点恢复成被占据前的颜色。

在解决了画点问题后，只要把组成精灵的点归入一个集合，使这些点同时进行运动，那么，精灵的问题也就解决了。

精灵的造型设计是丰富多彩的，你尽可以凭你的想象创造出要在游戏中出现的形态各异的人和其它各种角色。我们可以借助 ANIMATOR PRO 来完成角色设计，如果精灵不是很复杂的话，我们甚至可以直接"点"出她们：打开 SPT 或 WINDOWS 的画笔，在"逐点修改"的方格阵上点绘出精灵的造型，反复修改至满意，给精灵定个外框，在四角任取一个点作为参照坐标（X，Y），以（X，Y）为参数组成精灵集合（int x，int y）：

```
void man(int x, int y)
{putpoint(x + dx1, y + dy1, color);
......
putpoint(x + dxn, y + dyn, color);
}
```

一般来说，精灵应比较小，以便加快重显速度，使移动看起来比较平滑。若精灵太大，移动起来就比较慢。CPU 显示卡的速度越快，精灵就可以设计得越大，在例程中，我们用一个 9×12 的框代替精灵：

```
[no.3]  void man(int x, int y, int color)
        {
        int i;
        for (i = 0, i < 9, i + +)
        {putpoint(x + i, y, color);
        putpoint(x + i, y + 12, color);}
        for (i = 0; i < 12, i + +)
        {putpoint(x, y + i, color);
        putpoint(x + 9, y + i, color);}
        }
```

三、键盘控制

在游戏中，主角的移动一般是由上、下、左、右键或 HOME、END、PGUP、PGDN 四键控制的，此外还有几个问题：若键入空格、回车等，计算机如何识别？在游戏的中文菜单中如何用上下键移动选择光条？这些都是在游戏编程中会碰到的典型问题。

在 Turbo C 中，我们用 bioskey(int cs) 函数来获取键盘字符。这个函数使用 BIOS 中断完成各种键盘操作，参数 cs 确定实际的操作：cs = 0，返回从键盘输入的下一键码；cs = 1，测试输入键是否有效；cs = 2，请求当前移位键（SHIFT）的状态。

bioskey(0) 获得所击键的扩展的扫描码。扩展的扫描码分两部分，即扫描码和 ASCII 码。当按键是一般 ASCII 码时，如上、下、左、右键，其 ASCII 码部分为 0，所以要将组成扩展扫描码的两部分分开：

```
key.i = bioskey(0);
if(key.ch[0])
{switch(tolower(key.ch[0]))
{case'\':
```

```
        程序一            /* 空格键 */
    case'r':
        程序二            /* 回车键 */
    ......
    }}
    else
    {switch(key.ch[1])
    {
    case 72:
        程序三            /* 上键 */
    case 80:
        程序四            /* 下键 */
    case 75:
        程序五            /* 左键 */
    case 77:
        程序六            /* 右键 */
    .....
    }}
    }while(tolower(key.ch[0]!=27);     /*
ESC 键 */
```

key.ch[0] 中为 ASCII 码部分, key.ch[1] 为扫描码部分。ESC 键为 ASCII 字符键, 键值为 27, 所以上面程序最后一行表示当按键不是 ESC 时, 就一直循环。而由于上、下、左、右键为特殊键, 所以判别是否按了这些键用 switch(key.ch[1])。

[注]: 常用键码　　HOME:71

F1-F10:59-68　　END:79

ALT+(F1-F10):104-113　　PAGE UP:73

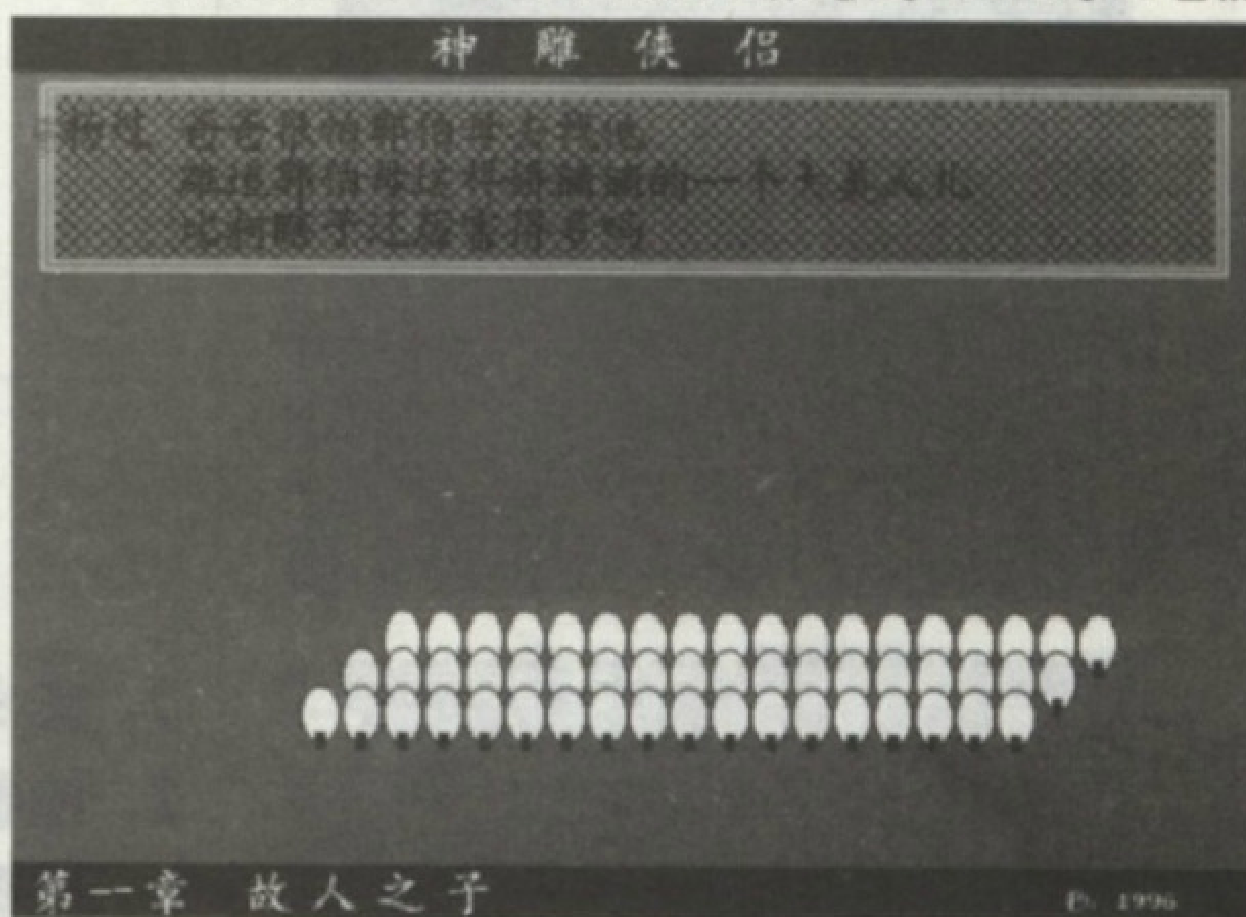
SHIFT+(F1-F10):84-93　　PAGE DOWN:81

四、边界识别

让我们再回到第二节所讨论的问题: 游戏中精灵的跑动是有限制的, 它不能越过墙壁、树林、山脉、河流等, 同样也不能超越背景的最大最小边界(这时往往会切换到另一幅背景中去), 这些都是属于边界问题或者说障碍识别。对后一类问题, 有时我们可以凭借屏幕的(X, Y)边界值来识别; 但一旦遇到前一种目标较多的情况时, 这种算法无疑是极繁琐的, 可能会使速度明显下降, 最糟糕的是它要对动态装入的每一块新的动画场地都要重新设置。

很明显, 我们经常要采用的是另一类算法, 只有对特定的少数目标, 如宝藏隐藏点, 或旅店、武器店的门, 可以用(X, Y)定值来判别。在游戏中, 颜色是具有不同含义的。我们可以定义树林的绿色、墙壁的土黄色为不可逾越的边界, 那么只要检查一下精灵周围各点的颜色是什么就可以了。

我们要用到一个很有用的函数 getpixe(x, y), 它能



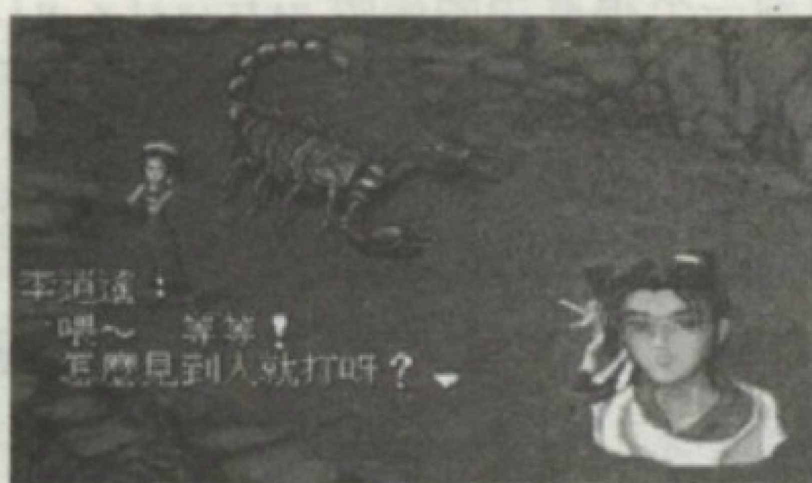
▲这就是笔者所编的"神雕侠侣"

取得位于(X, Y)处像素点的颜色。在游戏中, 主角移动的每一步叫步长, 每走一步前, 检查下一步步长范围内的像素点中有没有预先定义的颜色, 若有, 则原地踏步。在实际编程中, 其实无需比较全部像素点, 只要检查下一步长边缘的 A、B、C 三点就可以了。在例程中仍检查了全部点:

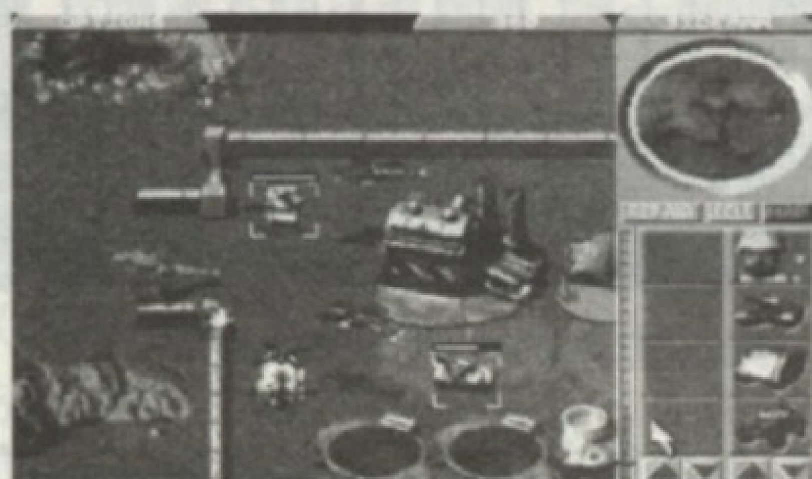
```
    ......
  case 72:                          /* 上 */
    for(j=0;j<=9;j++)
    {for(jj=0;jj<=increment;jj++)     /*
increment 步长 */
     {if(getpixe(x+j,y-winys-jj)==12)
      /* 检查颜色是否为红色 */
       {colorbzl=1; break;}       / * colorbzl
标志 */
      }}
      if(y-increment>winys)
      / * winys 屏幕 y 轴起始点, 通常为 0
*/
      {if(colorbzl!=1)
      y-=increment;}
      colorbzl=0          /* 标志清零 */
      break;
        ......
```

——待续

1. 仙剑奇侠传 (1409 票 ↑1 大宇)



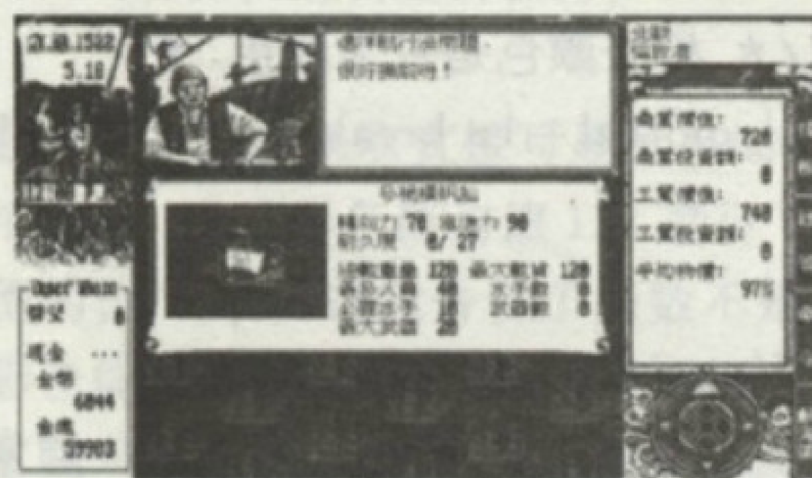
2. 命令与征服 (1256 票 ↑1 WESTWOOD)



3. 三国志英杰传 (1189 票 ↓2 光荣)



4. 大航海时代Ⅱ (1143 票 ↑1 光荣)



5. 模拟城市 2000 (1110 票 ↓1 MAXIS)



GAME

首选游戏排行榜

1. 命令与征服(470 票)
2. 仙剑奇侠传 (420 票)
3. 三国志英杰传 (264 票)
4. 魔法门之英雄无敌 (190 票)
5. 大航海时代Ⅱ (179 票)
6. 足球 96 (82 票)
7. 模拟城市 2000 (76 票)
8. 三国志Ⅳ (68 票)
9. 炎龙骑士团Ⅱ (55 票)
10. 魔兽争霸Ⅱ (52 票)

幸运读者名单

梁亮	山东省淄博市齐鲁石化公司第二中学高二·四班(255436)
季平平	北京师大附中初三·四班(100052)
张永就	广州市西湾路广雅后街 15 号 803 房(510160)
何棠	湖北武汉华中农业大学社科系(430070)
邓丽娥	上海市天目中路 100 号闸北二中(200071)
舒新春	新疆维吾尔自治区鄯善县档案馆(838200)
朱自强	四川省内汇市中区粮食局(641000)
陈健	内蒙古包头市昆区东 93-5-19(014010)
魏炜	云南省昆明医学院 72＃信箱(650031)
袁静娴	广西柳州地区高中 97-2(545005)
聂超	西安市西北一路四号新华书店家属院(710003)
宋军	甘肃盆昌金川公司职工医院门诊五官科(737100)
罗桂荣	哈尔滨市道里区安发街 45 号 5 单元 5 楼 1 号(150016)
蒋雪峰	辽宁省沈阳市计算机学校高二(3)班(110031)
欧阳莉	江西省南昌市第一医院病理科(330008)
杨健	安徽省芜湖市四褐山冶炼厂 43 幢 601 室(241009)
呼延秋实	河南省郑州市第三中学 986 班(450004)
杨伟芳	福建省泉州市北门电业局 7 栋 201 室(362000)
赵雪	北京市西城区 46 中初三·一班(100088)
郭书捷	江苏南京农业大学 68＃信箱(210095)

本期奖品：大众软件杂志社提供的《魔法门之英雄无敌》一套。

龙虎榜

11—20 名游戏排行榜

11. 魔兽争霸Ⅱ(640)
12. 毁灭战士Ⅱ(589)
13. 倚天屠龙记　(520 票)
14. 太阁立志传　(460 票)
15. 轩辕剑外传—— 枫之舞　(375 票)
16. 美少女梦工场Ⅱ　(349 票)
17. 中国　(306 票)
18. 新蜀山剑侠(271)
19. 天使帝国Ⅱ　(257 票)
20. 航空霸业Ⅱ　(205 票)

TOP TEN 参加办法

请将您当前心目中最喜欢的 1－10 个游戏的名称写在信封背面(或明信片),在信封正面左下角写明"TOP TEN"字样,以正楷写清您的通信地址,寄到北京和平门邮局 3056 信箱《大众软件》杂志社。我们每月将从这些选票中随机抽取二十名幸运读者给予奖励,因此您无需追求"命中率",投出您真实的一票!但请注意遵守以下游戏规则。

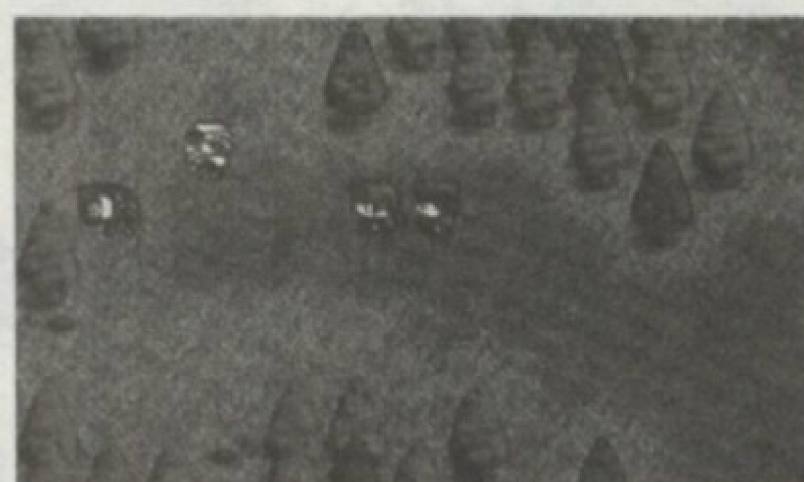
1. 所选游戏必须为 PC GAME。
2. 所选游戏应为已出版发行的游戏。
3. 所选游戏数目不可超过 10 款,可少选。
4. 所选游戏若为英文版,请注明其英文全名。
5. 请您将最喜爱的游戏放在首位。

并非必须:读者可将最想看的游戏攻略写在信封背面,注意不要与 TOP TEN 的内容混在一起!

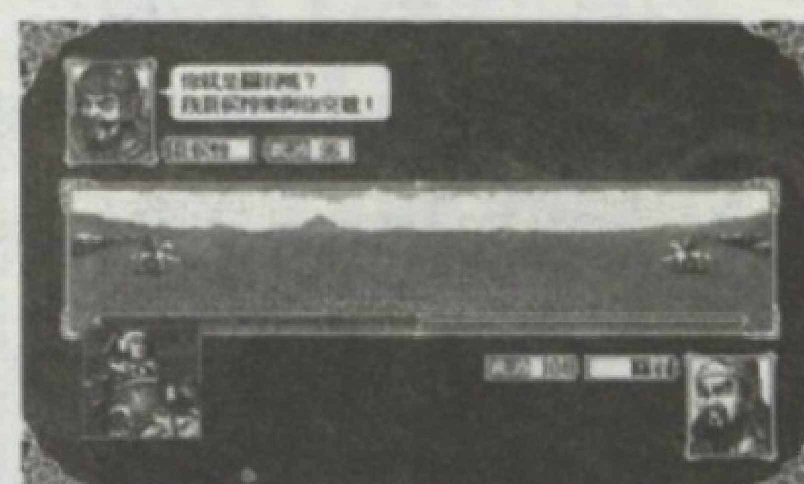
6. 魔法门之英雄无敌
(1007 票　↑1 NEW WORLD COMPUTING)



7. 炎龙骑士团Ⅱ (812 票　↓1　汉堂)



8. 三国志Ⅳ (809 票　↑1　光荣)



9. 大富翁Ⅲ (808 票　↑3　大宇)



10. 足球 96 (804 票　↑3　Ea Sports)



九月榜评

“大江东去，浪淘尽，千古风流人物。”这正是晶合实验室进行榜评工作时的真实写照。淘哇淘哇（淘米的筛子），咦，谁的小钢炮掉下去了？

“那是我的！还我心爱的小钢炮！啊－啊……”远处传来毁灭战士的惨叫。

“哈哈哈，可怜的家伙，纵横多年也有失手的时候，哈……嗯？啊－啊……”乐极生悲，魔兽也掉下去了，他们只好在下面继续内讧了。

数一数，筛子里正好还剩10位幸运儿，看看谁能先爬上来。

“吾刘皇叔大业未成，怎能输与他人，吾要再当第……”也掉下去啦？还好，只是滑下去一点。

嗖，轻功很差的李逍遥蹦上来了，让我们向他表示祝贺，他就是本月的榜首，请谈谈再次成为榜首的感想吧。

“咳、咳，俺没啥说的（体力用完了?），就引用俺的一位支持者的话吧。

“梦是美好的，它是我们的幻想，我们的希望。梦给我们带来欢声与笑语，使我们超越自己的想象，让我们更加热爱美好的世界。梦醒时分，来看看《仙剑奇侠传》，才发现它就是我们的梦，愿《仙剑奇侠传》永胜不败，因为它是我们共同的梦。”（北京　李翩欣）

“呜呜，太感动了，我要向这位热心读者表示感谢。”

唉，李兄莫要哭了，咱们……靠边站站吧，那边GDI与NOD不知什么时候和好了，都把炮口对向这边。喂，慢点下命令，我这就过去。

两位上升一位而成为TOP TEN的二人之下八人之上，感想如何？

GDI&NOD：“……”

不满意，两位可还是首选榜上的榜首呢。

GDI&NOD：“……”

还不满意，那，还是听听读者是怎么说的吧。

“凭借工具纵然能获得胜利，但胜利之后的喜悦却只有靠‘功夫’——硬打才能真正体会到。也只有这样，你才能感到每一个士兵，甚至每一滴血的宝贵。”（上海　♀♀）

说得好，上海这位没署名的读者从另一个侧面体验了《命令与征服》，毕竟指挥他们的是诸位玩友，大家是做“尸骨遍地”中的“光杆司令”，还是做受人爱戴的指挥官呢？你们说呢，两位？

GDI环顾四周：“哪里提供汽油？”

NOD左看右瞧：“弹药库在哪？”

（敢怒不敢言）

这时刘皇叔终于爬上来了，最近与李逍遥争斗也不过是上上下下而已，现在居然跌到第3位，看样子是累坏了（还没爬起来呢），继续，继续。

“《大航海时代Ⅱ》使我达成了船长的愿望，让我用心去旅游全世界，才发现地球的版图之大、之辽阔。让地球的奇迹与遗迹重现眼前，与众多真诚的朋友共命运，共同搏斗于大海之中，去实现对希望、对理想、对真理的追求。走进占地球70%的大海吧！朋友，当立志扬帆远行时，别忘了带齐水手、食物和永往直前必胜的信心与勇气！！！”（重庆　赵庆杨）

不用说大家也都知道第4名是谁了吧，你要问我他去哪儿了，听说又发现了一个新的城市，叫啥来着，对！叫《模拟城市2000》。

“积藏许久的市长欲终于痛快地发泄了（难道是一朝权在手）。手不沾泥便建设一个城市，是何等的快感。什么？你也是？来来来，拿着鼠标，咱们比试比试。”（哈尔滨　林洋）

哼，城市的建设需要和平，战火会把一切毁灭。比试可以，但可不要动武哦！

下面的这位是上月TOP TEN的新人《魔法门之英雄无敌》，而另一位新人《魔兽争霸Ⅱ》呢，大家也看到了，由于AI不高掉到第11名，而英雄们则高唱凯歌一路向前，超过了《炎龙骑士团Ⅱ》名列第6名，在此我要给后面紧跟的骑士们提个醒，千万别让诸位的座骑感冒，不然臀部着火的英雄们会窜得更快。

老面孔《三国志Ⅳ》本月TOP TEN还是能看到的，对于它还能说什么呢！

“想当初它给我们带来多少欢乐，陪伴我们度过多少不眠之夜。没办法，人们喜新厌旧的性格是无法改变的，这是生物界的自然规律，弱肉强食，只好让它随风去吧！”（湖北　邹晓杉）

本月的新人终于出场了（也是爬上来的），这就是《大富翁Ⅲ》与《足球96》，它们是象风一样稍纵即逝，还是如天上的星星永恒发光，我们下月就知分晓。好了，本月的榜评就到此结束了，我也累得双臂发酸，口干舌燥，再见吧。

“QUAKE，为我报仇啊！！！”

晶合实验室（阳）

大众软件库(教学、应用、百科类)

类别	公司	软件名称	售价(元)
教学类	爱嘉	爱嘉家教大师	
		儿童版	280
		小学版	280
		初中版	280
		高中文科版	280
		高中理科版	280
	松岗	快快乐乐学电脑	58
		快快乐乐学存储器	58
		快快乐乐学 DOS	58
		快快乐乐中文输入	58
		快快乐乐学 WPS	58
		快乐小画家	66
		快乐音乐家	66
		快快乐乐学英打 ★	58
	双语	急救英语基础篇/高级篇	550/770
		办公室商业英语(光碟版)	600
		网际网	240
		老鼠看书咬文嚼字	180
		儿童英语入门篇/初级篇	220/220
		中级篇/高级篇	220/220
		我的第一本多媒体双语画册(光碟版)	180
		小红帽	98
		潘朵拉的盒子	98
		金发歌蒂与三只熊	120
	苏琳	初中一、二册英语普通版/多媒体版	120/220
		初中三、四册英语普通版/多媒体版	120/220
		高中英语版/多媒体版	120/220
		英语著作系统普通版/标准版	40/160
	中教公司	学计算机大全 96 版	80
		轻轻松松学 WINDOWS 95	68
		多媒体英语单词有声书库光盘软件	128
		计算机应用能力初级水平考试练习软件	50
		计算机应用能力中级水平考试练习软件	50
		家教软件集锦(光碟版)	80
	金卡	《太空博士号》系列	每张 35 元
		《中考冲刺》系列(每套 2 张)	每套 70 元
	树人	英语单词有声书库小学版	48
		标准版	128
		励耘小学数学多媒体光盘教学软件	180
	金钟	路易小狮(光碟版)	78
		小力高历险记(光碟版)	78
	其它	中学多媒体辅助学习—初三化学	280
		轻轻松松背单词 3.1 版	78
		多媒体高中英语	160
		巧克力 WORD	68
		C 语言速成	80
		英语词汇速记	78
		猴子大王(光碟版)	68
		青蛙与农夫(光碟版)	68
		狐狸吃葡萄(光碟版)	68

类别	软件名称	售价(元)
其它	三字经(光碟版)	68
	英语情景剧场(光碟版)	78
	作文开心豆(光碟版)	68
	唱歌学英语(光碟版)	68
	白鹤报恩(光碟版)	68
	尼尔斯骑鹅旅行记(光碟版)	68
系统应用辞典类	纵横通用财务系统单用户版	9900
	网络版	56000
	天汇 v3.0 单用户标准版	480
	天汇 v3.0 支撑环境	198
	天汇 v3.0＋WPS NT 1.2 增强版	880
	傻瓜码汉字输入方法	80
	沈码 2.0 标准版	60
	华码汉字输入法	80
	方正家用软件	390
	金山影霸 Ⅱ	96
	视频播放 VER 2.0	88
	VRV 信源防杀病毒普通版	86
	95 超级便携工具箱冬季版	268
	交换网通信卡	1800
	2.13L 标准版	20
	理德轻松排版	100
	轻松英汉辞典	280
	即时通	108
	DOS 操作命令中文帮助辞典	48
	中国历代诗文名句查询系统	85
	ROBOWORD 辞典	230
	四库英汉双向辞典	380
	求真—光盘伴侣系统	78
	儿童英汉双解词典(光碟版)	88
	365 天轻松英语(光碟版)	68
	郑码 ★	60
百科类	坦克战车(光碟版)	68
	航空母舰(光碟版)	68
	战斗机(光碟版)	68
	武装直升机(光碟版)	68
	潜艇(光碟版)	68
	轰炸机(光碟版)	68
	蓝天芭蕾(光碟版)	45
	军用枪械(光碟版)	68
	世界美术(光碟版)	168
	新闻英语(光碟版)	128
	诗乐之旅(光碟版)	68
	民间美术(光碟版)	58
	孙子兵法(光碟版)	68
	大熊猫(光碟版)	198
	星座百科(光碟版)	68
	长江三峡(光碟版)	68
	中国帝王陵(光碟版)	128
	中国家庭美食(光碟版)	68

·注:标★号游戏为本期新软件

天秤座

大众软件库(娱乐类)

软件名称	配置	售价(元)	软件名称	配置	售价(元)
巴士帝国	386/4/VGA	49	笑傲江湖(光碟版)	386/4/VGA	49
坦克大决战	386/4/VGA	49	超级大富翁(光碟版)	386/4/SVGA	49
暗棋侏罗纪	386/4/VGA	79	时空特勤组(光碟版)	386/4/VGA	49
欢乐幸福人	386/2/SVGA	79	大银河物语(光碟版)	386/4/VGA	49
五子棋大师	286/1/VGA	29	魔法门之英雄无敌(光碟版)	486/8/SVGA	49
象棋俄罗斯	386/2/SVGA	59	新蜀山剑侠(光碟版)	386/4/VGA	49
世纪末商业革命	486/8/SVGA	120	龙腾三国(光碟版)	386/4/VGA	49
卡耐鸡的人生指南	386/4/VGA	69	三国演义Ⅱ(光碟版)	486/8/VGA	89
富甲天下——三国篇	286/1/VGA	49	甲A风云	386/4/VGA	100
雄霸天下——三国篇	286/1/SVGA	59	中国球王	386/4/VGA	120
麻将大师	386/4/SVGA	120	中关村启示录	386/4/VGA	99
运镖天下之四大镖局	386/4/SVGA	120	中国民航	386/4/VGA	96
爆笑躲避球	286/2/VGA	110	金山二合一(光碟版)	386/4/VGA	160
奥林匹亚桥赛	386/4/VGA	99	官渡(光碟版,需中文WIN 95)	486/8/VGA	88
X战机	386/4/VGA	230	伍子胥	386/4/VGA	80
帝国追击战	386/4/VGA	200	淘金热	386/4/VGA	80
秘密武器——B战机	386/4/VGA	200	碰碰球	386/4/VGA	40
黑暗原力——钛战机	386/4/VGA	260	足球96(光碟版)	486/8/VGA	130
帝国守护神	386/4/VGA	200	双子星传奇(光碟版)	486/8/VGA	130
足球小子	386/4/VGA	220	极品飞车(光碟版)	486/8/VGA	130
魔动王子(光碟版)	386/4/VGA	270	魔毯Ⅰ(光碟版)	486/8/VGA	130
妙探闯通关(光碟版)	386/2/VGA	240	遁入黑暗(光碟版)	486/8/VGA	130
古大陆物语	386/4/VGA	130	无悔的十字军战士(光碟版)	486/8/SVGA	140
永恒之门	386/4/VGA	220	狂野飙车(光碟版)	486/8/VGA	135
太空鲁宾逊	386/4/VGA	240	电脑魔神(光碟版)	486/8/SVGA	135
创世魔法师	386/4/VGA	200	海军战斗机——傲气雄鹰(两张光碟)	486/8/SVGA	168
卧龙传——三国制霸之计	386/4/VGA	140	梦幻弹子球(光碟版)	486/4/VGA	125
大富翁Ⅱ(光碟版)	386/4/VGA	180	成吉思汗(光碟版)	486/8/SVGA	68
明星志愿	386/4/VGA	70	铁骑喋血(光碟版)	486/8/SVGA	68
天使帝国Ⅰ	386/4/VGA	90	城市大攻坚(光碟版)	486/8/SVGA	68
魔法世纪Ⅰ	386/4/VGA	90	历史大登陆(光碟版)	486/8/SVGA	68
失落的封印	386/4/VGA	80	未来大核战(光碟版)	486/8/SVGA	68
轩辕剑外传——枫之舞	386/4/VGA	100	中国象棋大师	386/4/VGA	68
仙剑奇侠传(光碟版)	386/4/VGA	220	旋风反击战(光碟版)	486/4/VGA	78
射雕英雄传(光碟版)	386/4/VGA	49	装甲雄狮(光碟版)	486/4/VGA	78
倚天屠龙记(光碟版)	386/4/VGA	49	格斗之王(光碟版)	486/4/VGA	78
鹿鼎记之皇城争霸(光碟版)	386/4/VGA	49	空中霸王(光碟版)	486/4/VGA	78
武状元——黄飞鸿(光碟版)	386/4/VGA	49	超时空战将(光碟版)	486/4/VGA	78
机甲猎人(光碟版)	386/4/VGA	49	烈火战车(光碟版)	486/4/VGA	78
马场大亨(光碟版)	386/4/SVGA	49	异形计划(两张光碟)	486/8/VGA	98

- **邮购方法**:请按下述地址邮局汇款,并注明软件名称和购买个数,字迹要清晰;每个另加10元邮费;需特快专递者,请每个另加25元邮费。
- **邮购地址**:北京市和平门邮局3056信箱　《大众软件》读者服务部　**电话**:(010)67025781、67025782
- **零售地址**:北京市崇文门西大街4号楼8门(崇文门地铁站西南出口)　**传真**:(010)67025232

《大众软件》配套软盘目录

期	内容	期	内容
第一期	六个游戏攻关工具(FPE、GAMETOOLS 等) 游戏攻关辅助工具(UNP 4.10 等) 二十三个 DOS 小工具(TREE、FFP 等) 数据压缩还原软件 PKWARE 系列 2.04g 版 《恶魔禁地》谜宫地图 《战国策》解拆源码	第二期	六个图形图像查看软件(由于软盘空间的限制,5"盘没有 ALCHEMY) 三个电脑测试软件 部分游戏图片
第三期	抓图软件 SCREEN THIEF、PCS 和 DROPVIEW/IP 电脑测试工具 PCCHECK 四个 DOS 小工具 系统多种配置的 CONFIG. SYS 部分游戏图片	第四期	图像溶合软件 WINIMAGE;MORPH 1.0 四个 DOS 小工具 第二期软盘中 QAPLUS 补充 部分游戏图片
第五期	图像压缩工具 GZIP、GIFLITE、GIF2JPG 和 JPG2GIF DOS 百宝箱介绍的全部小工具 FPE 4.0 改进版本 第二期软盘中 GWS 补充 部分游戏图片	第六期	多媒体作品演示工具 趣味学习软件 DOS 百宝箱 WINDOW 95 的升级列表文件 CUTK. BAT 《三国志Ⅳ》地址查询软件 部分游戏图片
第七期	压缩文件管理软件(AM、FV、AR、ZR、LR、ZOR 等) 声音文件编辑工具 WINDOWS 实用软件 RIPBAR DOS 百宝箱中的全部小工具和部分源程序 部分游戏图片	第八期	DOS 环境下的声卡工具软件 压缩文档管理软件(AV、FV、ARCTOOL 等) DOS 百宝箱中的全部程序 百花园中介绍的小工具 DEVLOAD 部分游戏图片
第九期	压缩文档管理软件(WINZIP 6.0、DRAGZIP、WUNA) 数据压缩软件(ARJ 2.50、LHA 2.55b) DOS 百宝箱中的 DF、F、STRUPENDOS 游戏博览中的 TP. C 和 TP. EXE 部分游戏图片	第十期	全部游戏存档修改工具:游戏伴侣、游戏狗、易改机、HEXEDIT 多媒体动画视频工具:AAWIN、XING 1.0 WINDOWS 百宝箱中的 FM STEPUP、NOMOUSE、LOUPE 部分游戏图片
第十一期	电脑测试工具 WindSock 可执行文件压缩工具:LZEXE、PKLITE、DIET、PRO-PACK、WWPACK DOS 百宝箱中全部程序 XING 1.3 升级版 数据压缩软件 AIN	第十二期	电脑测试工具 WINTACH 拷贝工具集中的:HD-COPY、DUP、DISKDUPE、DCF、VGACOPY WINDOWS 百宝箱中的 FAROS UNINSTALL V2、EASY MACRO、WINMODEM 数据压缩工具 RAR
第十三期	全部拷贝工具:TELEDISK、SC、COPYQM 全部映象文件还原工具:DDI2FILE、IMGDRIVE、UNDDI、UNHDC、UNDSKIMG、UNDISK DOS 百宝箱中的全部工具:PTSR、RECORD、CI、BC、FD、STR、VIDEO 总第 10 期 WINDOWS 百宝箱中的部分工具	第十四期	苹果Ⅱ模拟器及部分苹果Ⅱ游戏 高速磁盘缓冲工具: SPKT、SUPER PC-KWIK WINDOWS 百宝箱:Arrow Smith、neko、bmp\icon\wave & midi cleaner、Hotkeys、Mr. Formater、Mem Check
第十五期	抓图、看图工具:GRABBER、SEA、NV PC 模拟器:GB 模拟器 DOS 百宝箱:游戏伴侣(金磊版)、恢复高手 SR、文件时间变更者、游戏狗(最新版)		

· 欢迎订阅 97 年配套磁盘,定价每张 10 元。订阅方法不变,挂号寄发,邮费免收。

· 长期订阅优惠:订阅半年 50 元,全年 100 元。

天秤座

大众软件读者服务分部消息

●大众软件读者服务部兰州分部
电话:(0931)8847306
●大众软件读者服务部上海分部
电话:(021)63746384
●大众软件读者服务部新疆分部
电话:(0991)2873295
●大众软件读者服务部昆明分部
电话:(0871)5176880
●《大众软件》产品济南销售代理
电话:(0531)7938961 转 2378
●《大众软件》产品沈阳销售代理
电话:(024)3847867
●大众软件读者服务部锦州分部
锦州市办公设备公司
地址:辽宁省锦州市上海路三段民生里 21-1 号
电话:(0416)2121403
联系人:张颖、刘毅

●大众软件读者服务部杭州分部
杭州南北电脑技术公司
地址:杭州市教工路 7 号
电话:(0571)8079924
联系人:陈静芝
●大众软件读者服务部西安分部
陕西奔腾软件工程有限责任公司
地址:西安市友谊东路 138 号付 7、付 8 号(文艺路拾字西 50 米路南)
电话:(029)7883571
联系人:邱东　邮编:710054
●大众软件读者服务部深圳分部
深圳龙丽图实业有限公司
深圳深南中路华强路口华粤大厦 506 室
电话:(0755)3225897　联系人:刘启

●大众软件读者服务部重庆分部
龙翔软件专卖店
地址:重庆渝中区两路口电子大厦三楼
联系人:李青　邮编:630015
电话:(0811)3855923
传真:(0811)3855923
●大众软件读者服务部成都分部
成都大和计算机软件有限公司
地址:成都市磨子桥星星电脑城1楼110室
电话:(028)5550175
联系人:徐韬　邮编:610041
●大众软件读者服务部苏州分部
苏州沧浪精华电脑软件公司
地址:苏州相门路 19 号—103
联系人:成坚一　邮编:215006
电话:(0512)7246529
传真:(0512)7246529

敬告各地读者

您可以在当地分部及代理处购买到:

1. 当月的杂志,如果您运气好的话,还可以买到目前数量已经很少的以前各期的杂志。
2. 各期的配套盘(并获得奖券)。
3. 95 年合订本并可预订 96 年增刊及增刊的配套光盘。
4. 大众软件库的软件。

希望各地读者到当地分部购买前先打电话联系一下,以便分部为您做好准备。

《大众软件》杂志社期望能与全国各地具有一定实力、规模、有软件经营销售经验的公司或企业合作设立分部或代理。有意者请与本社联系。

联系人:张友利、罗啸寒 电话:(010)67025782

围棋软件《死活通》

审定马晓春九段　作者 方天丰八段

含实用死活题 340 型, 8000 个繁衍变化图适于初学者至业余七段可在玩中提高棋力采用人机对弈方式,中文提示、正解演示。

定价:108 元/套

联系人:张明　电话:(010)68527915
邮购处:(100045)北京西城区三里河一区 126 门 2 号
北京莫全信息技术研究所(需 5 寸盘请注明免邮资)
北京销售点:中国棋院　王府井外文书店二层
西单华威大厦六层　中关村海科公司
《大众软件》读者服务部
各地连邦软件专卖店有售

诚征各地代理

好消息

杭州万象软件中心光盘部向广大电脑爱好者长期优惠供应各类正版中文光盘,本期推出 200 余种,包括教育类、图片类、工具类、游戏类和影碟类等,其中单价在 50 元以下的近百种(邮购免邮挂费)。您只需邮寄 2 元即可获得全年各期资料,以及各种优惠。

来函请寄:310007 杭州 708 信箱　光盘部
咨询电话:0571-5112488
传　　真:5113488

十年树木　百年树人

北京市树人软件开发中心

一如既往再创辉煌

树人软件开发中心秋季再推出两大系列教育软件光盘

年初，树人继推出《英语单词有声书库光盘版》、《励耘多媒体小学数学光盘版》和 96 树人系列教育软件磁片版三大系列教育软件在社会上引起强烈反响，蝉联连邦教育软件排行榜榜首之位，在骄人的成绩面前，树人并未止步不前，而是再接再励，即将在秋季再推出两大系列教育软件：1.《初中英语听力模拟考场》系列　2.《小学趣味数学(奥林匹克)》系列。

给你一个机会，向数学领域的难题挑战！

《小学趣味数学(奥林匹克)》系列光盘

该软件由北京师范大学数学系有丰富经验的教师和优秀的编程人员融合最新数学经验与计算机多媒体最新技术，研制开发的一套优秀教学软件。

该软件具有如下特点：

权威性：由北京师范大学数学系奥林匹克中心精选试题。

趣味性：所选题目融合从古到今，从中国到外国，大量有趣的数学经典问题。

稳定性：经奥林匹克班六界学生严格测试，多次修改，已接近完美。

优质性：软件力求完美，软件运行的速度、背景音乐、颜色可调。

有难度：题目分为 A、B、C 三级，只提倡做 A、B 两级。

软件的宗旨就在于激发学生的学习兴趣，培养学生观察、分析、思考的方法。其趣味性更是本软件的灵魂所在。

《英语听力模拟考场》光盘版

该软件是根据现行初中英语加试听力的要求，按教学大纲要求编制的，让你轻松而又信心百倍地通过听力大关。

1. 权威性：特级教师编写脚本。英语广播电台资深播音朗读。
2. 针对性：该软件完全针对中考英语听力考试题型而设计、审订；
3. 新颖性：软件编排新颖，题型多种变换，随机出题，并提供自动记录错题功能。
4. 适用性：软件界面友好，配有优美的背景音乐，支持鼠标，不受各地教材不同影响，适用于所有初中各年级学生使用。
5. 兼容性：全面支持 WINDOWS95，同时兼容各种声霸卡。

正式定价：98 元/套

邮购地址：北京市海淀区黄庄大泥湾 2 号(海淀影剧院南侧)　　联系电话：(010)62616742，62616743(传真)

邮编：100086　　联系人：马轶、何纲　　本广告所有软件邮购请另加邮费 10 元/套

创智星计算机中心

北京创智星计算机中心于近期迁人新址，本中心在不断丰富自身经营品种的基础上，现主要从事以下业务：

①继续开展会员优惠制度。

②推出最新产品目录，派送形式。您只须每年交纳五元成本费，即可在第一次获取到我公司产品详细目录后，在一年中得到我公司以明信片形式发送的最新产品信息，哪怕只有一两种新产品上市，也会即时通告您。

③开展北京市内邮购业务，所有市内顾客邮购任何软件均免收邮费。

④扩大业务范围，寻求家用软件的全国范围的多方式合作，欢迎提出各种建议。

近期佳品简介：

1. 三国演义Ⅱ：万众所睹策略游戏终极大作终于面市了，还不赶快行动。
2. 精武战警：双 CD 大作在传说 SLG 基础上，融入了 VR 造型人物的战斗场面，画面极精。
3. 异形计划：双 CD 多形式的模拟游戏，共有 4 种不同的游戏模式，45 分钟的真实动画。
4. 黎明之砧：96 年最佳角色扮演游戏，完全中文化，全中文语音，超大规模的地图场景，即时战斗系统。

其它产品目录可来函索取，地址及联络方法如下：

地址：北京北三环中路 6 号 12 层　　电话：62047823　　传真：62028141　　邮编：100011

语言动态电脑辞典

全世界首创指到即译的动态翻译技术

准确无误，快速高效地工作在 Windows95

Windows3.x 和 Internet 的任何一个地方

Roboword

优秀的设计思想，快速稳定的性能，轻盈优雅的界面以及对 Internet 强劲的支持正是 Roboword 在日本和台湾分别创下 20 天 8000 套和 6000 套惊人销售记录的原因。在中国，我们同样制定了合理的价格使大家能够分享这个世界一流的软件：

·英中版 120 元 **·标准版（英中互译，简繁体）** 230 元 **·增强版（中英，英日互译）** 380 元

请与北京特科能软件技术有限公司联系：100080　海淀区海淀路 19－1 中成写字楼 1328 房间　电话：(010) 62613639

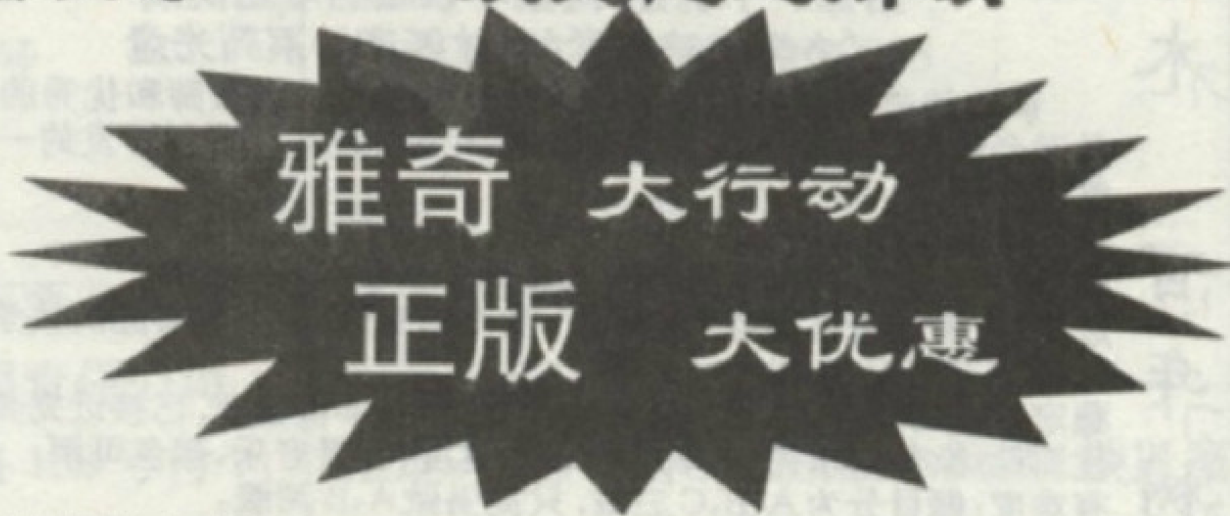
代理：全国连邦、赛乐氏，济利软件连锁销售店，北京亚太经济发展中心(66186688－5304)，北京大恒，广州南软(84204166)，广州《电脑》(85514304)，广州灵通(87605063)，广州中电(87582576)，深圳中航(3251226)，上海康先(64316187)

天蝎座

思想变成程序，梦想终成现实！

YaQi software 雅奇 计算机高级编程工具

用电脑 搞管理 编程序—— 从此随心所欲



雅奇软件简介

《雅奇 MIS》《雅奇全业通》微机自动编程系统，广泛应用于各行各业信息管理系统软件的自主开发，即使是只会在计算机上打字的一般管理人员，也能自己编制生成一体化的网络或单用户的一财务，教学，人事，档案，购销，生产，计划，商贸等各行各业的图文并茂的信息管理系统软件程序，可以满足所有领域的信息管理需要。对于专业编程人员，利用《雅奇 MIS》《雅奇全业通》编程将成千倍地提高编程效率，并可在自动生成的极其标准易读的源程序中根据自己的特殊需求再度发挥。

《雅奇 MIS》《雅奇全业通》为使用者准备了几十个功能模块，这些模块基本上涵盖了微机信息管理系统开发的全部功能。从华丽的系统封面，豪华的系统菜单，到屏幕格式设计，统计汇总运算，图像文字处理，报表，卡片，统计图形打印等等，全部按设计者思想自动生成，其简单快捷，令你只须具备会在计算机上打字的能力，而其自动生成的复杂功能，即使是高水平的手工编程也难以实现，堪称国内一绝。

《雅奇 MIS》《雅奇全业通》六大特点：

★★设计过程，直观可视 程序设计时，完全以人机对话的方式进行，开发过程中的菜单设计，屏幕格式设计，复杂报表设计等，直观可视，极为简单，是完全的所见即所得。

★★开发速度，取决于打字速度 程序设计时，完全不与计算机语言打交道，任何人只要会用计算机打中文，按动几个简单的功能键或利用鼠标，借助《雅奇 MIS》《雅奇全业通》就能自动生成信息管理软件，而且开发效率是手工编程的千倍以上。一般应用系统的开发可以达到"立等可取"的地步，自动生成的 .PRG 源程序，与手工编程结果完全一样，对高级用户的特殊要求，还可再进行编辑，对终程序还可编译成 .EXE 文件运行。

★★界面友好、菜单华丽 《雅奇 MIS》《雅奇全业通》的用户界面十分友好，生成器及生成的应用程序的菜单以及各种屏幕界面，都是工作在图形方式下的类 WINDOWS 界面，使用户界面极其优美华丽，速度极快，即使是高水平的手工编程也难以实现。

★★图文共管、功能超凡 可自动生成彩色图像与文字的"图文同屏"、"完全窗口式"显示的图文管理信息系统；即使是现在的专门用于图文显示的软件也无法与之相比。

★★报表设计、复杂多样 "专用报表"、"汇总报表"、"卡片报表"、"任意报表"，无论如何复杂，只要在屏幕上能画出的，就能设计生成并能打印报表，并且支持多个数据库的报表打印。

★★"智能化"技术，独树一帜 用《雅奇 MIS》《雅奇全业通》开发的应用系统，生成时有自动记忆功能，后期维护工作十分简单。当需求变化时，只要将运行系统重新挂接到生成器修改调整即可。几乎没有后期维护的负担。

走过四年辉煌历程的雅奇计算机高级编程工具软件，已在国内外十余万用户中使用，针对不同领域，不同行业的各种复杂的信息管理需求，都能以极简单轻松的操作顺利地实现，使用效果极佳，用户普遍反映，《雅奇 MIS》《雅奇全业通》是一套真正能"干活"的自动编程工具。据不完全统计，全国已有数十万套用《雅奇 MIS》《雅奇全业通》开发的应用系统在单机或网络上运行。

专家认为，《雅奇 MIS》《雅奇全业通》已完全取代传统的手工编程方式，而成为信息管理领域软件开发的普及性高科技产品。

★★雅奇 MIS 6.2 是 MIS 的最高版本，功能最强，灵活性最大，满足专业化需要。
★★雅奇全业通 5.0 精华版面向基本用户，最简便，最直观，省时高效，是雅奇为满足市场需要，向广大基层用户推荐的精华版本。

雅奇的承诺：让正版软件人人都买得起
让正版软件走进千家万户

精装全套《雅奇 MIS》6.2 最高正版软件包括：

1. 教学录像带一套(90 分钟)
2. 《雅奇 MIS》6.2 版系统盘(2 张)
3. 举例生成的应用系统(4 张)
4. 用户操作手册一套
5. 软件信誉卡一册
6. 精美包装盒一只

精装全套《全业通》5.0(精华版)正版软件包括：

1. 《全业通》5.0(精华版)版系统盘(1 张)
2. 举例生成的应用系统(4 张)
3. 用户操作手册一套
4. 软件信誉卡一册
5. 精美包装盒一只

需邮寄的用户请另加邮政快件费 20 元

版本号	定价	优惠价
雅奇 MIS6.2(最高版本)	950 元	360 元
雅奇全业通 5.0(精华版)	870 元	280 元

全国各地优惠销售代理单位名单：

优惠销售活动将是暂短的，请尽速办理，当地没有代理单位的地区，可来人、来函或传真与雅奇总公司或北京分公司联系。详细地址见本版底行。

北京：北京连邦 62564334；高林技贸 62543815；微宏电脑 62579195；雅奇科贸 62642156
上海：中新公司 64049404；信海公司 63217625；天翔公司 62775321；上海连邦 63062775
天津：天津津海 3344765；天津山川 7470629；天津展望 3532636；天津连邦 7383000
广东：广州连邦 87613411；广州瑞达 87595598；广州黄花岗 83832081；广州中联 87677282；广州金碟 87543352；深圳爱华 3259350；珠海盈州 2228570；佛山汉华 3310207；佛山埃特隆 3312007；珠海连邦 8894943；肇庆连邦 2836164；汕头连邦 8870529；中山连邦 8711109
四川：成都顺天 3203280；重庆顺天 3860920；重庆连邦 8607134；攀枝花金谷 3334187
辽宁：沈阳希望 3909650；沈阳软件 3842503；沈阳连邦 3916569；锦州华侨 2829833；本溪通用 3866277；朝阳银丰 2836058；鞍山软件 2237413
山西：太原钢联 3188889；太原天地 4040787；太原连邦 4033720
黑龙江：哈市华银 2512593；哈市连邦 2523935；佳木斯宏成 8671575；佳木斯连邦 8244082；大庆连邦 6281736
吉林：长春科高 5642474；吉林中水 2455991；长春连邦 5696561
河北：秦皇岛中环 3028341；秦皇岛包钢 8051675－3215
新疆：乌市电子 2863078；乌市连邦 2830665
甘肃：兰州四达 7565871；兰州连邦 8826896
陕西：西安新航 4253439；西安连邦 4267402；宝鸡远达 218500
河南：郑州艺高 7941616；郑州连邦 5964014；洛阳亚普 4926932；开封师专 5959561
湖北：武汉凡高 7884793；武汉中南 6860970；武汉连邦 7871204
安徽：合肥锐奇 2614005；合肥安兴 2649222；合肥连邦 2820278
湖南：长沙奇正 5467200；长沙连邦 4465427；娄底涟钢 8613075；衡阳九达 8211211
云南：昆明地震 3311116；昆明理工 5146647；昆明黑马 5146711；昆明连邦 4167945
广西：南宁海兰 5862544；南宁运通 5869161；南宁医大 5323701；南宁连邦 5854399；桂林连邦 2828250
贵州：贵阳连邦 5813437
海南：海口科信 5355545；海南连邦 6776646
江苏：南京十佳 4408854；苏州连邦 5322309；无锡连邦 6783374；常州连邦 8107740；江阴连邦 6882437
江西：南昌亚特南达 6279070；南昌连邦 6776208；赣州科力 229498；宜春百坊 274738
浙江：杭州方欣 8835833；杭州连邦 8846569；金华联想 2312111；温州连邦 8349272；嘉兴嘉明 2087785
山东：济南维宇 2906814；济南连邦 6017142；泰安泰山 8221073；淄博连邦 7548295；青岛科新达 2843055；烟台松华 6278744；邹城艾维 5212434；莱芜万达 6218895
福州：福州连邦 7851364；厦门四通 5088362；厦门连邦 5075880；泉州科达 2986305；漳州海峡 2062315；建瓯永恒 3830937
宁夏：银川迅波 6025112
内蒙：呼市方圆 6957968；呼市连邦 6924201；包头理想 5156655－188

总公司全称：大连雅奇电脑公司 地址：大连市沙河口区万岁街 152－2 号 电话：销售部 0411－4305392 技术部 4308790
传真：4305392 联系人：赵先生 开户行：大连市交行园区办 帐号 600700210012922 邮编：116021
北京分公司全称：大连雅奇电脑公司北京科贸公司 地址：北京中关村海淀路 109 号百骏电子大院 电话 销售部：010－62642157
技术部：010－62642156 传真：62642157 联系人：朱洪波 开户行：建设银行海淀支行当代商城分理处 帐号：26304493 邮编：100080

用机者的良师　开发者的益友　购机者的参谋　管理者的助手



《微电脑世界》(PC World China) 月刊(原《计算机世界月刊》),1985年9月创刊。由中国计算机世界出版服务公司(CCW)编辑出版。她面向购买、使用计算机的管理人员、科研开发人员和计算机爱好者,以报道计算机技术和市场为特色,兼有知识性、实用性。

《微电脑世界》的报道重点是国内外计算机新产品、新软件、新技术发展动态和趋势,介绍各界科技人员开发、应用计算机系统的技术和经验,计算机评测报告、用机报告、购机要领、市场信息等。

《微电脑世界》的报道内容具有信息快、技术精、实用性强的特点,通过PC世界、PC应用、PC市场、PC沙龙和网络时代等几大版块全面反映PC领域技术、市场、应用水平和技巧,对指导购机、引导消费和应用计算机提高生产、工作效率和生活质量起到重要作用和影响。

《微电脑世界》在传递市场信息和指导用户购机方面具有独特的优势。本刊特设专栏"市场调查"、"First Look"和"采购指南"。

年订价:国内邮局(平邮):60.00元　港台地区(空邮):48.00美元　国外(空邮):96.00美元　各地邮局均可定阅

统一刊号:CN11-3642/TP　邮发代号:82-339

众所周知,软件是计算机的灵魂,没有好的软件,计算机就如同一台摆设,发挥不了它应有的威力。

本服务部拥有千余种沿海开放城市最流行的软件及光盘,愿以最优惠的价格提供给你,平到你为之惊讶,平到你为之心动。

另外本部还有大量硬件设备,欢迎索取报价单,我们的目标:让每一个电脑爱好者都使用得起计算机。

我们愿以最优质的服务,换取你百分之百的信任。

联系地点:宁波镇海石化商业西路超软电脑服务部　邮政编码:315207

热线电话:0574——6455829　联系人:王国栋

银行帐号:中国银行镇海支行石化办事处　4526421-0101-0049685

三国游戏又出新作

《终极三国》——典型的**即时战略**游戏,游戏制作采用了先进的并行运算技术!可控制人数达1000名之多。《终极三国》积累资金的方式不同其它即时战略游戏,它是以征税的方式积累资金,代替了繁锁的开垦采集过程。三国争斗,一旦两方联盟,便可以运粮给对方,这里运粮车还充当了另一个角色,就是运兵车,你可将自己的士兵隐藏到粮车内,等时机一到就冲杀出来,让昔日的盟友苦不堪言。我方士兵可以穿着某一方的士兵服饰,让对手们云头雾脑不知所措,是谁在攻打我?正所谓兵不厌诈。预计新年推出,敬请期待!

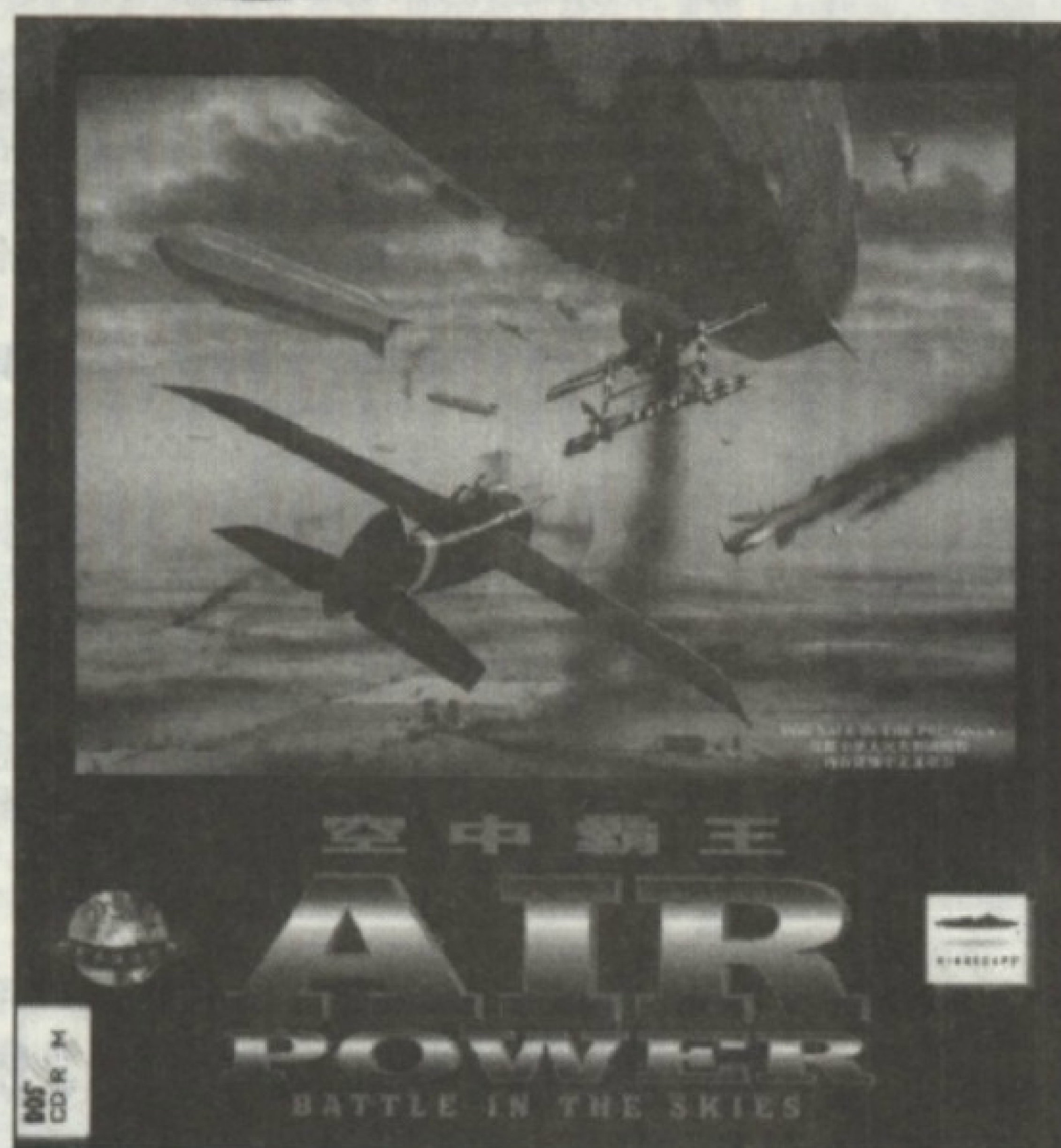
《真的麻雀》现在登场,全程语音,支持网络;边玩边等待——让你耳目一新的《终极三国》!

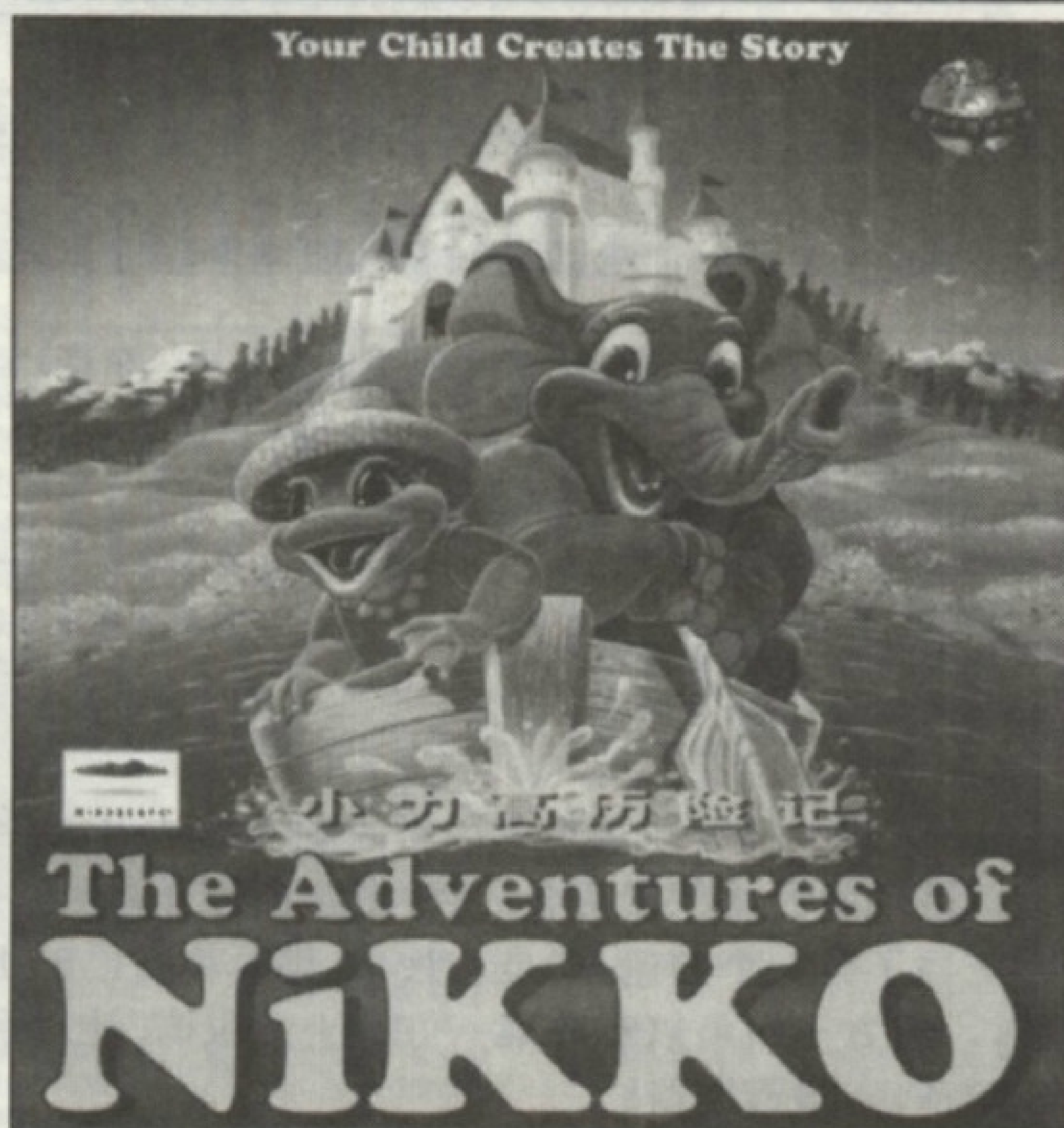
现推出《终极三国》和《真的麻雀》试玩版(一张3"软盘),每张仅售12元(免收邮费)

合肥市万森电子有限责任公司热情推出!!

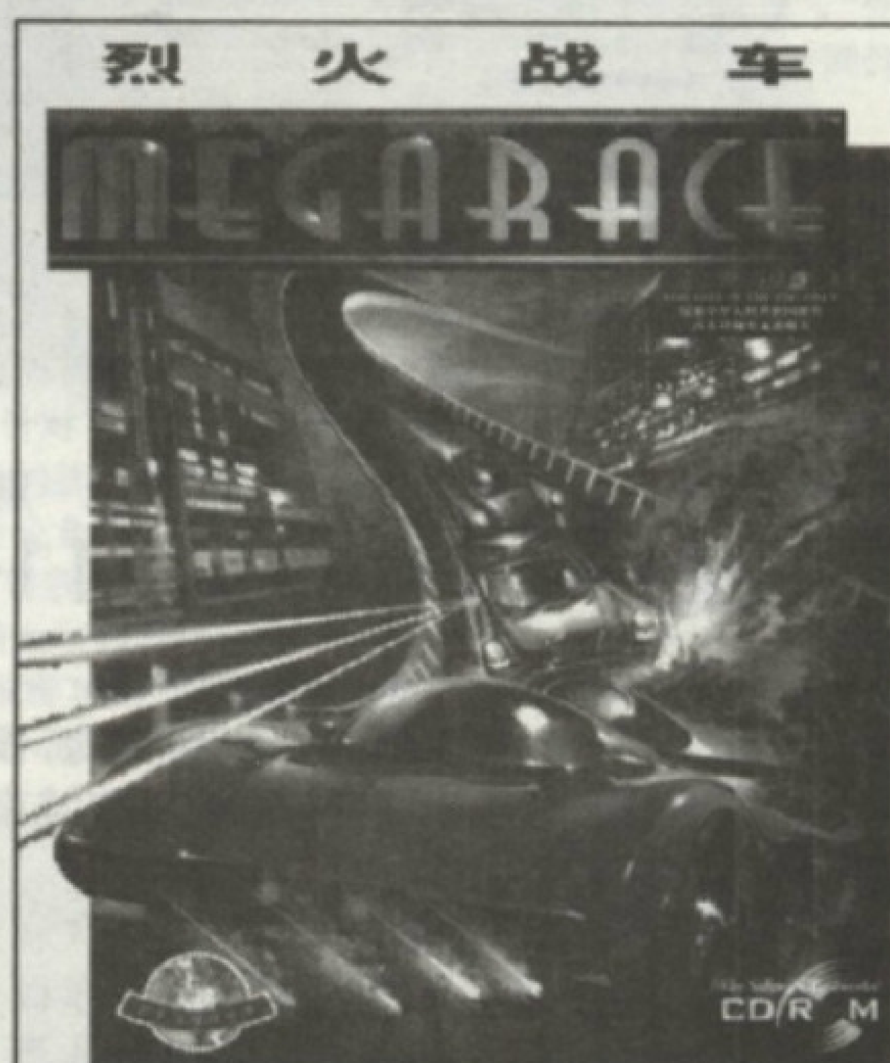
地址:合肥市1—038号信箱　邮编:230061　电话:0551—3642479　传真:0551—4659000

游戏大冲锋













发　　　行：辉影软件制作有限公司

中国总代理：北京金钟电子有限公司

中国策略伙伴：振星科技有限公司

北京办事处：北京市海淀区学院路甲38号长城电脑大厦C402室

电话：(010)62355071、62354952　传真：62354963　邮编：100083

深圳办事处：深圳市深南中路北方大厦2005室

电话／传真：(0755)3258130　邮编：518033

诚征各地代理

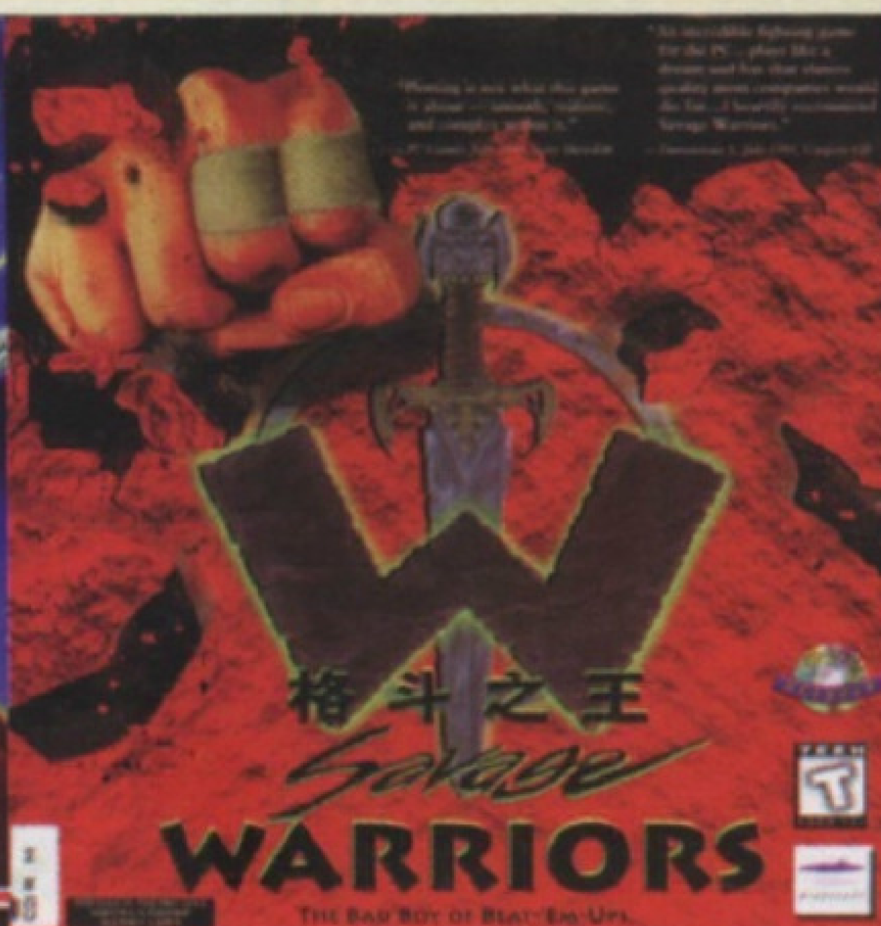
仙女座

游戏大冲锋













发　　行：辉影软件制作有限公司

中国总代理：北京金钟电子有限公司

诚征各地代理

中国策略伙伴：振星科技有限公司

北京办事处：北京市海淀区学院路甲38号长城电脑大厦C402室

电话：(010)62355071、62354952　传真：62354963　邮编：100083

深圳办事处：深圳市深南中路北方大厦2005室

电话／传真：(0755)3258130　邮编：518033

魔島大富翁











讓5歲以上，95歲以下的男女老少

迅速樂透的超爆笑遊戲!!

智冠电子（北京）有限公司制作发行

热线服务电话：62983157

- 人物完全Q版造型，4大類棋盤地形，
  還有一般任務模式及大起大落的劇情模式。
- 紙娃娃人物裝備系統，濃厚の中古策略風。
- 賽狗、射射樂、打小蜜蜂等4大中古遊樂場等你來闖！
- 遊戲可和電腦或其他3位朋友一起玩，共有4個種族，
  每種人都有其獨特遊戲性格。
- 卡片滿天飛，害人樂無邊！有四、五十種包括戰鬥、
  機運等卡片可用，偷襲別人真是暗SONG在心中哦！
- 可用錢砸！可用武攻！戰鬥中的人物及怪物有各種招式，
  有的真正可怕，有的實在搞笑。
- 可召募矮人、僧侶等四方正邪伙伴，也可購買各式裝備，
  想做魔島上的頭號大富翁要很拼耶！





軟體世界

三國英雄傳

一套以劉備為主軸的三國戰略RPG

三國時代又見戰雲密佈，
劉備能在波詭雲譎的戰役之中脫穎而出嗎？
一切將操之在你！

最雋永的三國劇情
最弔詭的政治情勢
最狂野激烈的戰鬥
最熱門搶手的遊戲

智冠科技股份有限公司 SOFTWORLD

智冠电子（北京）有限公司制作发行
热线服务电话：62983157

国联在线网络有限公司

邮电部正式批准

一卡在手，轻松进入 Internet

Internet

轻松入网五步曲:

1. 确认您的电脑，Modem和电话线正常工作
2. 拨通国联入网电话号码
3. 输入您的注册号与密码
4. 请正确填写有关问题
5. 请您进入万维世界

收集EasyCard轻松版十张
国联为您提供免费智慧大套餐:

- 免费获得EasyCard轻松版一张
- 免费参加Internet知识培训
- 免费加入EasyCard俱乐部

轻松版 10小时

万维网卡 银卡

请从此处进入 INTERNET 万维网络世界

版权所有 仿冒必究

WWW	WWW+EMail	WWW+E
银卡	金卡	钻石
10小时	30小时	50小
200-元	450-元	700-

地址: 北京市亚运村安慧里二区四号写字楼二层
邮编: 100101
销售电话: (8610) 64929287 ~ 89
64923076 ~ 78
技术支持电话: (8610) 64923069
传真: (8610) 64922920
万维网址: www.iuol.cn.net
技术支持: easy@iuol.cn.net

国联公司万维网卡邮购表 (请详细填写)

姓名(签字)		性　别		身份证号	
邮　　编		职　务		电　　话	
住　　址					
工作单位					
卡　　型	银卡、金卡、钻石卡、(请打✓选择)			数　　量	

请您遵守Internet使用的有关规则和中华人民共和国的政策、法律，维护国家



游戏产品目录

编号	品名	类别	版本	定价
1	[illegible]克大决战	策略	5"FD*2	49
2	[illegible]保罗纪	益智	5"FD*2	79
3	卡耐鸡人生[illegible]典	益智	5"FD*2	69
4	富甲天下	益智	5"FD*2	49
5	欢乐幸福人	益智	5"FD*2	79
6	雄霸天下	益智	5"FD*2	59
7	巴士帝国	益智	5"FD*2	49
8	五子棋大师	益智	5"FD*2	29
9	世纪末商业革命	益智	5"FD*2	120
10	象棋俄罗斯	益智	5"FD*2	59
11	运镖天下	益智	3.5"FD*3	120
12	麻将大师	益智	3.5"FD*3	120
13	爆笑躲避球	运动	3.5"FD*3	110
14	奥林匹亚精英	益智	3.5"FD*3	99
15	赤壁之战	RPG	3.5"FD*3	120
16	[illegible]舞乐	益智	3.5"FD*1	70
17	武将争霸2	格斗	3.5"FD*7	130
18	钢铁骑士团	战略	3.5"FD*4	130
19	铁甲旗舰	战略	CD	130
20	爆笑保龄球	运动	3.5"FD*3	110
21	[illegible]	[illegible]	CD	未定
22	[illegible]特遣队	战略	CD	130
23	西楚霸王	RPG	CD	130
24	[illegible]的群星	战略	CD	130
25	殖民计划	战略	CD	未定
26	[illegible]乡守护者	RPG	CD	未定
27	西游记	动作	3.5"FD*3	未定
28	PSY幽记	RPG	CD	未定

亲爱的经销商您好：本公司已实施新的《游戏软件经销办法》

风险我来担，

利润你来赚！

- 只需订货十套就发货
- 不用立刻付款
- 十日内邮局快件寄达，运费全免
- 产品可退、可换，您什么也不用担心！

诚征全国各地经销商
欲知详情请用电话或信函，须加盖公司章
索取《游戏软件经销办法》

光谱博硕电子科技（北京）有限公司

地址：北京市海淀区知春路51号慎昌大厦210室
电话：62647685 62640709
传真：（010）62640709

迁址启示

由于业务和生产需要，光谱博硕电子科技（北京）有限公司，迁址到：北京市海淀区知春路51号慎昌大厦210室。电话为：62647685 62640709。
特此告知。

金牛座

前导公司新作

绿　茵　96

9 月底已经上市

如果您热爱足球，如果要预测喜爱的球队在 96 甲 A 联赛中的命运，如果您渴望拥有一个详实的多媒体资料库，那么

请走进这片“绿茵”！

这里，有 94 年足球改革的珍贵资料、有 95 年两大赛事 161 场比赛的详细描述、有 96 年 12 支甲 A 球队及其 269 位成员的全面介绍。

这里，还有一个专业工具软件。您可以根据自己的判断输入每场比赛主队胜、平、负的概率，由该软件计算出任一轮次结束后任一球队 12 种排名的概率。您最关心的球队，有多大可能荣登榜首？有多大可能降级甲 B？在这里，您能得到冷静的科学估计。

若要运行《绿茵 96》，您需要 386 以上的电脑、4 兆内存、256 色显示卡、CD－ROM 驱动器、声卡及音箱，还需要 Windows3.1 或 3.2 简体中文版。

中国足球协会、北京前导软件有限公司联合制作，北京大学出版社出版。

零售价：88 元。　咨询电话：(010)6404－6244

销售经理：张立波　批发联系电话：(010)68515544－2087/2076

个人邮购地址：北京市西城区西绦胡同 15 号前导公司　邮编：100009

网络信息：www.gamesoft.co.cn　电子信箱：info@gamesoft.co.cn

1996 年 2 月荣获全国先进科普工作集体称号！1996 年 6 月荣获中国科学院优秀期刊一等奖！

1993 年 6 月创刊，1996 年 6 月发行量突破15万！

读者对象

全国百万电脑爱好者

和亿万青少年学生

电脑爱好者

科普月刊

邮发代号

82－512

主要栏目：

新视窗－－紧扣电脑时代脉博，反映应用动态，报导行业热点。

跟我学－－电脑初学者可靠的伴侣，陪您加紧赶上电脑时代快车。

步步高－－注重实用性和可操作性，帮您提高动手能力；颇具启发性和充盈灵感的小经验，为您用电脑搞开发和程序设计提供解决难题的它山之石。

服务台－－真诚、周到地帮您解决学电脑用电脑的所需、所想、所求：培训、读编交流、邮购等。

网络之友－－针对 Internet 和大众咨询网，面向网络爱好者，介绍网络知识，推荐热门网点，交流使用心得。

考试指南－－介绍计算机考试的类别、组织、实施办法，讲解应考技巧。

市场纵览－－反映技术及市场走向，剖析产品特性，推荐优秀产品，维护消费者利益，沟通供需渠道。

娱乐天地－－汇集游戏、音乐、电脑绘画、家庭影院等电脑娱乐精华，为您拓出学习、娱乐、休闲和智力开发的一方乐土。

订阅方式：

1. 订阅者可到当地邮局订阅。
2. 错过订阅期可直接汇款到本社发行部。
3. 每册 76 页，单价 4.60 元，半年 27.60 元，全年 55.20 元。
4. 邮购单价 4.80 元，半年 28.80 元，全年 57.60 元。均含邮费
5. 合订本 1994 年全套 28 元，1995 年全套 36 元，1996 年全套 48 元。邮购另加 10% 邮费。(价格优惠、诚征代理)

联系地址：北京市海淀区白石桥路 48 号(100081)

单位：《电脑爱好者》杂志社发行部　联系人：刘丽华

电话：62176018　62177399　传真：62184019

欢迎订阅供稿　　欢迎刊登广告

中美合办

中国国家科委信息所(ISTIC)
美国国际数据集团(IDG)
合作出版

《通讯产品世界》

融政策、技术、市场、产品于一体的大型综合性月刊

邮发代号：82－551 大 16 开，每期 128 页，5 元/册

办刊宗旨　通过 IDG 设在 62 个国家和地区的分支机构提供的信息，利用 ISTIC 丰富的信息源和所联系的科技专家，面向通讯行业及其相关读者，提供最新、最深入的国内外通讯技术、产品、市场信息、管理经验、行业动态、采购指南及经营韬略，帮助读者开阔视野，拓宽思路、了解市场、把握商机。

服务对象　通讯行业及其他行业主管通讯的领导层——厂长、经理、关心与采购通讯产品的决策层、各级政府、各个部门官员、经营管理与市场购销人员，科研生产与教学人员，通讯产品用户及其他有关人员。

主要特色　信息量大　公正权威　务实作风　读者至上　印刷精美

主要栏目　内外要闻　热门话题　政策法规　市场展望　市场纵览　企业之星　公司专访　厂商动态　视点技术　产品评测　产品观察　产品之窗　采购指南　贸易机会

编辑部地址：北京复兴路 15 号 138 室　**邮编：**100038

电话：(010)68578431，68578441，68515544－2822，2819　**传真：**(010)68514073

大恒光盘中心开业

大恒光盘中心是中国大恒公司计算机音像技术分公司下属的，直接面向家庭电脑用户的专营店。它位于中关村中心地带目前中关村最大的建筑物“中科大厦”中段二层。北临海淀颐宾楼，西向海淀邮局并与海淀图书城遥遥相望。营业面积达500平方米。它是目前国内具有音像制品经营权的几家公司之一，又是具有电子出版物经营权的以计算机技术为技术背景的专业店。在它的营业大厅内汇集了上千种的VCD、CD影碟，它同时还汇集了目前国内绝大多数的正版电子出版物及电脑软件。它从一开业，就成为中关村地区正版光盘的中心。它以“经营正版制品，用市场的手段打击盗版”为己任。为了方便用户，大恒光盘中心还推出了以下特色服务。

一、面向家庭，实行每周七天营业，保证随时为您服务。

二、面向全社会免费赠阅《大恒光盘中心商品快讯》，让你足不出户也能了解最新的音像及电脑软件产品，方便您的选购。

三、为公司、企事业单位的批量购货提供送货上门的服务。

我们衷心地希望与您携手起来，利用半年左右的时间将这里办成国内最大的经营音像制品和电子出版物及电脑软件的专营店。因此无论您是软件、硬件开发商还是经销商，无论您是在北京还是在外地都请立即与我们联系，我们将会与您密切合作、共创辉煌。此外，我们还会向您免费赠送《大恒光盘中心产品目录》，以便向您传递我们近期的营销信息。

欢迎广大用户邮购

（凡邮购的用户加收10%邮费）

中国大恒公司计算机音像技术分公司

地址：中国北京海淀区海淀路80号

邮编：100080

电话：010－62628395　62628396　62628397

传真：010－62628442

联系人：林煜　阎明川　宋海　林远　江卫强

信息回执单

顾客姓名：	顾客单位：
联系电话：	
传　　真：	通讯地址：
邮政编码：	
所需要的信息：	

凭此回执单九折优惠　　（复印有效）

软件开发应用者的挚友　计算机用户的必备读物

软件世界 月刊

印刷精美　内容丰富　信息量大　实用性强

《软件世界》

月刊是电子工业部主管的一份具有鲜明产业特色、实用性很强的综合性计算机软件刊物，是软件行业中历史悠久、发行量大、影响颇深的一份期刊，重点报道国内外计算机软件产业动态和发展趋势，以及新技术与新产品，详细介绍软件开发、生产、应用和管理方面的实用性技术、知识和经验。

《软件世界》

月刊是中国软件行业协会会刊，国家中文核心期刊，也是国家唯一授权刊登计算机软件著作权登记公告的法定刊物。

《软件世界》

月刊主要栏目有：产业论坛、技术研讨、开发与应用、实践与经验、网络与系统集成、多媒体创作与应用、教学与家用软件、产品与市场、软件评测、培训与考试技术讲座、技术与产品专题等。

《软件世界》

月刊，16 开本，120 页，封面彩印覆膜，每期定价 4 元，全年 48 元。

全国各地邮局均可订阅，邮发代号：82－469

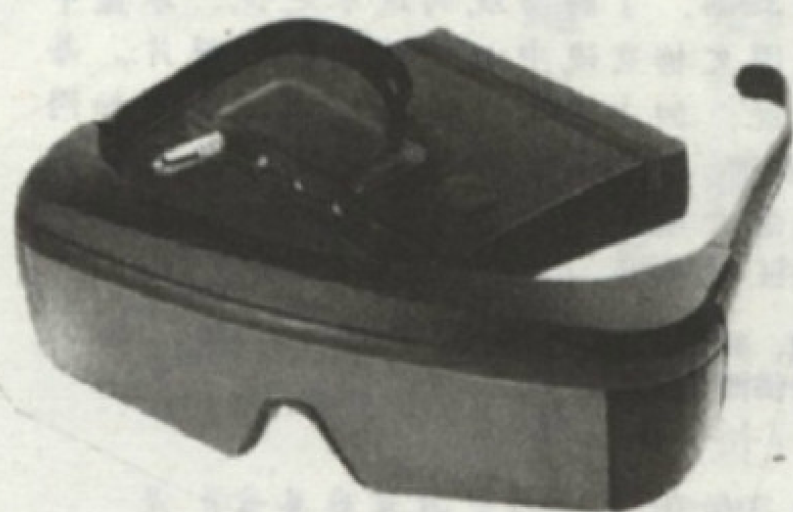
社址：北京复兴路乙 20 号　通信处：北京 162 信箱

邮编：100036　电话：68207462　68283945

立体眼镜

——带您进入“虚拟现实”的世界

虚拟现实，稍具专业知识的玩家们都知道，是一种未来科技的新领域。随着电脑软硬件的发展，一些曾经非常昂贵的专业器件，逐渐变成电脑游戏玩家的宠物，融合液晶显示和三维动画技术于一体的立体眼镜，就是其中最热门的代表。现在，拥有“奔腾”的玩友们，都可以配上这种美国炙手可热的高科技产品——液晶立体眼镜，进入到电脑制造的虚拟空间中，与对手展开激烈的较量。与平面显示不同的是，三维的物体象是从屏幕里跳出来，呼啸掠过的飞机，扑面而来的火球……，这一切还是等您亲身体验吧。



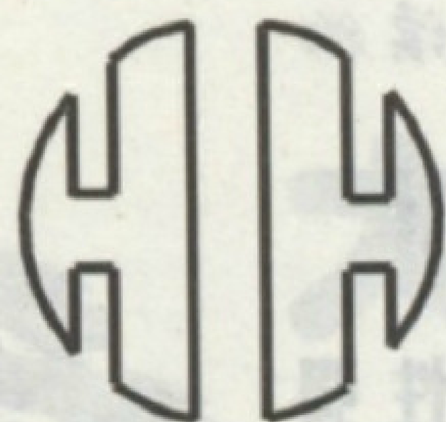
最小配置：IBM或兼容PC机．486／66CPU．4MB RAM．CD－ROM 驱动器，VGA图形卡．

价格：￥ 1800.00／每套(含邮费)

产品特点：
★实现立体三维
★外置式，安装简易
★轻巧舒适，外型“酷”
★分辨率高达 1024×768
★支持多人同时观看
★套装三个 3D 游戏软件

深圳市龙丽图实业有限公司邮购部
深圳市南山区蛇口临园大厦 A3－201　邮政编码：518067
联系电话：0755－3225897，6862161　传真：0755－3217047
诚征各地零售商，业务代表．

宝瓶座



北京市中关村**宏华**电子市场

电子出版物大世界

经营范围：光盘软件、光盘游戏、光盘工具

及各类教育软件

地　　址：北京市海淀区中关村南路11号

电　　话：(010)6257.9606

欢　迎　有　空　来　看　看　！



蚁巢多媒体光盘



365天轻松英语　68元



每天安排一课，以幽默的卡通画摹拟了二十四种生活场景，例如：机场、饭店、家庭、用餐、娱乐……图画中的角色对话和每天的小测验 会帮助你加深记忆。春季版中共选了三百多句常用句子、一千多个常用 单词、一百二十段短文、一百二十个情景对话和一百二十个小测验，都 配有标准的美语发音。是您练习听力和对话能力的好帮手。另外，夏季 和秋冬季版也将于不久面市。



蚁巢旅游系列之一
中国帝王陵　128元

《中国帝王陵》是一张介绍中国古代帝王陵墓的多媒体光盘。它将与您一起探索神秘的古代帝王陵墓，欣赏其宏伟的建筑，珍贵的艺术品，了解传统的风水之说。本盘中收集了近2000张由中国文物交流中心提供的珍贵照片，每张照片配有详细的解说，加上美术人员的艺术处理，如同实物般展现 在您的眼前。 让您亲身体会中国帝王陵墓的奢华与神秘。本盘向您介绍了中国各地从原始社会至清朝之间的十五个著名帝王陵墓。

本盘已被新加坡国家图书馆、美国波特兰艺术馆、美国奥兰多博物馆、美国丹佛博物馆收藏。



蚁巢美食系列之一
中国家庭美食　68元

您想通过电脑学习做菜吗？《中国家庭美食》是蚁巢创作集体为热爱美食的朋友们精心制作的一张CD-ROM，精美的照片， 优雅的古典音乐，精彩的录 像集锦……可以带您进入一个有声有色的中国家庭美食世界。

本盘已被新加坡国家图书馆、美国波特兰艺术馆、美国奥兰多博物馆、美国丹佛博物馆收藏。

诚征代理！

请以代商与下理联系

连邦软件专卖店：(010)62564334
王府井外文书店：(010)65126916
北京海声：(010)62188326
广州中电：(020)7582576
沈阳蓝湖：(024)3893611-1414
武汉金科：(027)8842277
赛乐氏软件专卖店：(010)62176019
北京方正金山：(010)6122967
中国教育电子：(010)62171649
上海快必达：(021)63517215
昆明黑马：(0871)5146711
辽宁华储：(024)3895234



邮购地址：北京市海淀区东北旺农场蚁巢创作集体刘焕茂收(另加10元邮费)
邮编：100094
TEL：(010)62985288　62582255-2651
FAX：(010)62985288

三好电脑

北京三好电脑厅最新奉献

北京三好电脑厅是北京前导软件有限公司的门市部，专门经营电脑娱乐休闲软件及电脑配套设备。

由北京前导软件有限公司开发制作的大型光盘游戏《官渡》自96年6月22日上市以来，获得巨大成功，感谢各位代理商的大力支持。

9月份，前导公司推出《绿茵96》，定价88元。

10月份，前导公司独家代理的《命令与征服》.《命令与征服加强版》.《凯兰迪亚传奇3》将上市，北京三好电脑厅为总发行，三好电脑厅各分店同时发售。

《绿茵96》	88元
《命令与征服》	160元(两张光盘，中文说明书)
《命令与征服——隐秘行动》	120元(一张光盘，中文说明书)
《凯兰迪亚传奇3》	130元(一张光盘，中文字幕，中文说明书)

销售总代理：北京前导软件有限公司三好电脑厅
地　　址：北京市海淀区复兴路15号(公主坟科苑书城内)
邮政编码：100038
联系电话：(010)68515544转2014，2087，2076
传　　真：(010)68515544－2087或(010)64046244
联 系 人：张立波、郭罡

三好电脑厅分店正式开业

金秋之至，三好电脑厅长沙、北京分店开办。北京三好电脑厅还将在北京及外省市建立三好电脑连锁店，现征求合作伙伴，希望新朋友，老朋友，有识之士能与我们携手共创游戏业的美好明天。北京三好电脑厅职工将本着与世界潮流同步，把健康有益的娱乐休闲软件引入每个家庭的原则，与您共同分享休闲时光！

湖南长沙三好电脑厅

地　　址：湖南省长沙市解放东路139号合峰电脑城二楼
电　　话：(0731)4421366　2227056　2281144
传　　真：(0731)2281144
联 系 人：尹世平

北京小西天三好电脑厅

地　　址：北京市新街口外大街25号
乘车路线：22路小西天站，牌楼北侧中影游戏厅内
电　　话：(010)62215067
联 系 人：尹　冰

北京甘家口三好电脑厅

地　　址：西城区埠外大街279号 甘家口国宾商场
电　　话：(010)68329004
联 系 人：曾小艳、卜菊香
乘车路线：320路、121路甘家口站下车

天马座



娱乐性的教育
软件……



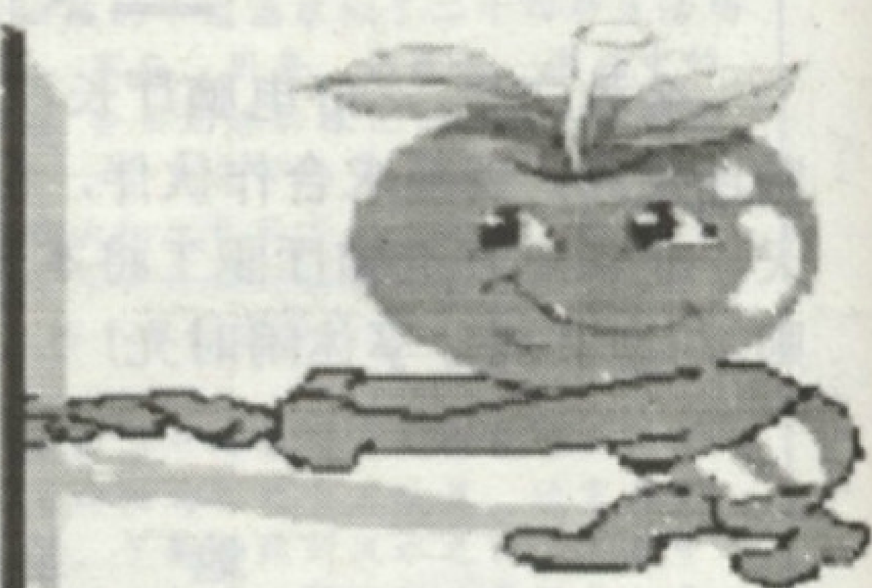
INTERNET
学习软件 CAINET

JAVA



学习软件
CAIJAVA

C语言速成 CAIC
英语词汇速记 EDC
计算机等级考试模拟考场
CGE



教育性的娱乐
软件……

· 服务热线：电话（0811）3609794 E—Mail：hyg@public.cq.sc.cn
· 地址：（630015）重庆市人民路236号苦丁香软件工作室 联系人：肖先生
· 总代理：电脑报社软件部 地址：630015 重庆市人民路236号 电话（0811）3876722 联系人：李先生
· 各地代理：各地连邦软件专卖店 大众软件杂志社65266329 《电脑爱好者》杂志社62184019

北京：创兴64251928，星式电子66022785，赛乐氏62176019，北京大学软硬件门市62536830；广州：中电87589627，南方软件84204166；天津：IPC电脑世界7216215，武汉：天问精品7874577；西安：博通8499397；郑州：军工民品所6326557，辰星7931804—304；新疆：众心软件5828307；江西：宜春274738；沈阳3901480；南昌：康维资讯8330122；徐州：蕾林软件3716999—9256；昆明：黑马5146711；烟台：松华电子6278744；四川：涪陵天承科技2221375；哈尔滨：三新电子技术研究所7672976，长沙：南方电气公司4452516，上海：农工商沪东电脑公司63226198

魔法飞毯II

御锋术

火山术







感觉象会

魔法的直升机

需要一台电脑和

一个能左右开弓的游戏者

时空战将

TIME COMMANDO


ISSN 1007-0060
9 771007 006005 10>

刊号：ISSN1007-0060 / CN11-3751/TN

邮发代号：82-726

定价：6.00元